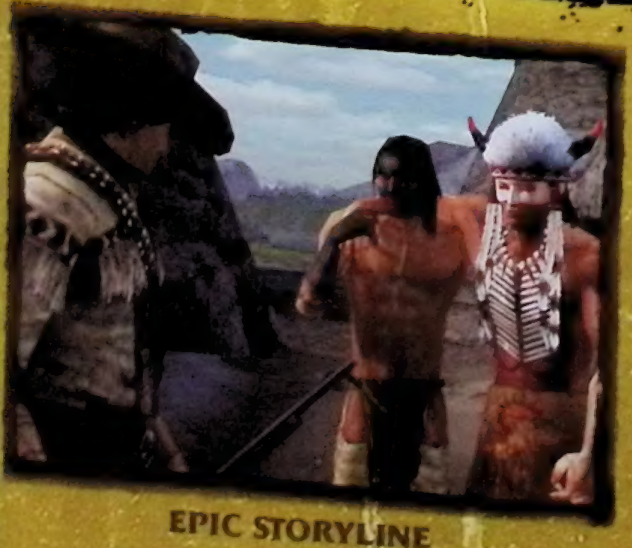
117 SUPER

PLAY

EXPERIENCE THE BRUTA



EPIC STORYLINE

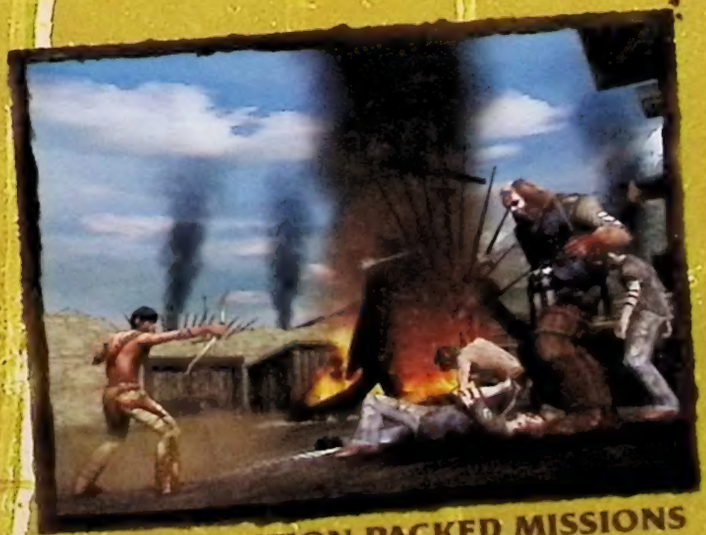
MASSIVE STREAMING WORLD

www.GUNTHEGAME.com

18+
www.pegi.info

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark and GUN is a trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox, Xbox 360, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from owner. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

ITY THAT WAS THE WEST



DIVERSE ACTION PACKED MISSIONS

COMBAT ON HORSEBACK

PlayStation 2 | XBOX | XBOX 360 | NINTENDO GAMECUBE | PC DVD ROM | ACTIVISION

BE THE ONE

Experience The Matrix through the eyes of The One and decide your own path.
Assume the role of Neo and relive your favorite scenes and battles from the blockbuster movie trilogy.

• 1000's of martial-arts-style fighting moves • Battle hundreds of Agent Smiths • Over 15 major characters from all 3 movies as well as brand new ones • Never-before-seen training levels prepare you for the most memorable battles • Director's Cut of movie footage from all three Matrix™ films • Epic new ending to the Matrix™ Trilogy written and directed by the Wachowskis

THE
MATRIX
PATH OF NEO™

LET'S KICK. SOME ASS.

3+
www.pegi.info

GAMECUBE

FAIR PLAY? FORGET IT!

That's football like you've always wanted to play it! Use an arsenal of nasty tricks and knock over opponents with banana skins, stop them with huge bombs or push them into electric fences. Be the champion in the tournaments or join your friends for the ultimate multiplayer mash-up. May the dirtiest player win!

Only for Nintendo GameCube

MARIO SMASH FOOTBALL

www.nintendo.se

MORE IS MORE

"Less is more" brukar det heta i vårt vita, avskalade land. Jag håller inte med.

Därför har vi förvandlat årets novembernummer till landets fetaste speltidning någonsin: 164 sidor! Inte nog med att det snart är december, och därmed julrusch på spelfronten – Microsoft har den goda smaken att släppa en ny liten (nåja) konsol också.

Sedan är det ju inte alla som gillar Microsoft. Särskilt inte konkurrenterna Nintendo och Sony. Och visst kan man förstå dem. För det Microsoft gör när det säger att det får kosta några hundra miljoner att lansera Xbox och skaffa ett fotfäste i branschen är egentligen att tävla på ett oschysst sätt – den som har obegränsat med pengar och inte behöver hålla sig till sunda affärsmodeller deltar inte i kampen på samma villkor som övriga företag. Och på sikt kan det vara skadligt för branschen. Och samtidigt: varför inte spendera pengar om man har dem?

Skräckscenariot är att Microsoft skulle bli så dominant att varken Nintendo eller Sony skulle orka ta fajten. Att Microsoft skulle bli ensamt på spelmarknaden. På Super PLAY tror vi på mångfalden. Att de olika företagen kan tillföra unika saker och bidra på sina egna vis och skapa en skön helhet i spelbranschen. Monopol är sällan en bra drivkraft för kreativitet, kvalitet och nytänkande.

Men nu är faktiskt Xbox 360 här och det är svårt att inte bli överrumplad, lite på samma vis som man blir varje år när det plötsligt är dags för champagne och nyårsskål vid tolvslaget. Är nästa generation verkligen redan här?

På sidan 51 börjar vår maffiga bevakning av allt som har att göra med Xbox 360: 60 fullproppade sidor med recensioner, förhandstittar, artiklar och djupdykningar i hårdvaran – allt du kan tänka dig.

Till en början kanske det inte känns som mycket till en revolution. Lite mer kraftfull hårdvara, bara, på samma sätt som en pc om tre år kommer att vara mer kraftfull än dagens värstingvariant. Inget konstigt eller särskilt upphetsande i det. Fast sedan spelar man spelen – och inser att more is more.

Tommy Rydling

Tommy Rydling,
chefredaktör

01. Det här är ALFRED HOLMGREN och vårt nya tillskott till frilansstallet, TOMAS GUNNARSSON. En nöjesredaktör och casual gamer från Sundsvall som kommer att frysa ihjäl i vinter och vill få ut sina sista ord nationellt. Tur då, att Alfred är hans kreativa tvillingsjäl sen tonårsben och nu även hans mamma och mentor här på Super PLAY. Den här månaden debuterar han med att bland annat recensera spelet Alfred har mellan sina käftar på bilden.

02. Frilansande filmkritikern OSKAR SMULSKI var hemmahörande i Saltsjöbaden innan kärleken fick honom att emigrera västerut mot Europas metropolis, London. Väl där fick den vardagsesoteriske och praktiskt efterblivne mannen tvinga sig själv ut på gatorna för att söka jobb. Oskar har inte betalat för att se film sedan början på millenniet och rättar sina extrapass som försäljare efter pressvisningstiderna. Folk och få brukar påpeka att han har alvöron, så han funderar på att köpa flöjt och börja klä sig i gröna tunikor för att skörda lite respekt.

03. BOEL BERMANN började med *Alex the Miracle Kid* i sitt hemliga förflutna. Efter många långa år utan spel blev abstinensen för stora. *Grim Fandango*, *Civilization* och *The Sims* visade vägen tillbaka från den mörka sidan. När hon inte försöker piska motståndare eller biter i kontrollen av frustration så recenserar hon film för Filmrutan och Moviezine.

INNEHÅLL #117

10 POST
Skriv till oss och vädra dina åsikter.

28 FÖRSPEL_ALFA
Flatout 2 / Prince of Persia: Revelations
Combat Mission: Shock Force / World of Warcraft: The Burning Crusade / Battleground Europe / Sensible Soccer / Bounty Hounds
SOCOM: US Navy Seals Fireteam Bravo
Animal Crossing: Wild World

34 SLÄNG INTE DIN GAME BOY
Arton anledningar att skaffa en Game Boy Micro.

36 SPELFORSKNING
För de av oss som vill gå lite djupare.

43 XBOX 360-SPECIAL
Allt och lite till om Microsofts nya supermaskin.

116 RECENSIONER

PLAYSTATION 2
126 Battlefield 2: Modern Combat
136 Soul Calibur III
147 Tony Hawk's American Wasteland

PSP
148 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
150 Fifa 06
150 Kao Challengers
150 SSX On Tour

PC
128 The Movies
132 Quake 4
134 Call of Duty 2

GAMECUBE
143 Fire Emblem: Path of Radiance
145 Battalion Wars
150 Pokémon: Gale of Darkness

NINTENDO DS
146 Phoenix Wright: Ace Attorney
150 Lunar Genesis

XBOX
118 King Kong
122 Prince of Persia: The Two Thrones
125 Gun
140 Call of Cthulhu
142 Need for Speed: Most Wanted
144 From Russia with Love
150 LMA Manager 2006

152 FORMKURVAN: NEED FOR SPEED
Räcker det med bara fartkänsla?

154 FOKUS
Online / Mods / Retro / Ögonblick

128 THE MOVIES
Peter Molyneux pratar gärna om sina sp
Och man kan inte förneka att han alltid
originella titlar, som filmmakarsimulatorn
The Movies.

80 PERFECT DARK ZERO
En tuff brud i lyxförpackning – Joanna Dark levererar stenhård action och såväl våldsam multiplayer som vilsam co-op. Vi har provat och betygssatt.

PLAY
Utkommer med 12 nummer per år
E-POST: POST@SUPERPLAY.SE
INTERNET: WWW.SUPERPLAY.SE

REDAKTION
CHEFREDAKTÖR & ANSVARIG UTGIVARE
TOMMY RYDLING
REDAKTÖRER
MATS NYLUND & ALFRED HOLMGREN
FORMGIVARE
ANNA CLASON & LINDA NILSSON
SKRIBENTER
KRISTOFER AHLSTRÖM, NASEER ALKHOURI, BOEL BERMANN, STEFAN BLOMBERG, HÅKAN DURMÉR, TOMAS GUNNARSSON, JONAS HÖGBERG, GISELA JÖNSSON, TOMMY PREGER, OSKAR SMULSKI & SAM SUNDBERG
KORREKTUR
PETTER SJÖLUND
ILLUSTRATÖRER
PB1400C, 750413
Redaktionen ansvarar ej för icke beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

ANNONSBOKNING
PATRIK REHN 08-692 66 34 & TONY GUSTAVSSON 08-692 66 35

PRENUMERATION
Helår 12 nummer: 479 kr / PressData AB, Box 3263, 103 65 Stockholm
Telefon 08-799 62 12 / E-post: superplay@pressdata.se / https://www.kundservice.net

UTGIVARE
HJEMMET MORTENSEN AB / 113 78 Stockholm / Telefon 08-692 66 00 / Fax 08-650 97 05

Tidningens innehåll är © 2005 Hjemmet Mortensen AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized. Hjemmet Mortensen AB ger bland annat ut tidningarna: Allt om Husvagn & Camping, Classic Motor Magasin, Datormagazin, PC Hemma, PC Gamer, Power Magazine, Praktiskt Båtägande, Sportfack, Super PLAY, Utemagasinet, Wheels Magazine och Åka Skidor. Vi ger även ut några av Sveriges största elektroniska nyhetsbrev: Uppsnappat, Mailgamer och SuperPLAY.net

MARKNADSCHEF: JONAS SVENSSON
FÖRSÄLJNINGSCHEF: JOHAN ENEROTH
FÖRLAGSCHEF: PER MELANDER
VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR: PER KJELLANDER

TRYCK
SÖRMLANDS GRAFISKA
QUEBECOR AB

TS-kontrollerad upplaga

136 SOUL CALIBUR III

Svordomar, glada utrop och det dova dunkandet av kontroller som slår mot väggen bakom tv:n. Det är bara några av de ljud som hörts från vårt spelrum den senaste tiden.

SANNINGEN BAKOM NALO

24 konstnärer från lika många länder i Europa har fått bekonsta varsin Xbox 360. Det här är Sveriges och Peter Gröndals bidrag. Han kallar den *Nalo*, men vill inte berätta vad det står för. Men han hälsar att "med mycket tålamod genom diverse lexikon kan man komma ner till tanken med verket". *Nalo*? Låter som *Halo*, om du frågar oss.

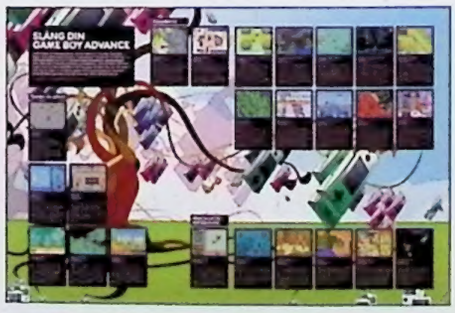
43 FET XBOX 360-SPECIAL

Mer än 60 sidor om Xbox 360! Vilken maskin ska du ha? Hur funkar det? Vilka spel är bäst? Vi svarar på allt och guidar dig till ditt största julklappsköp någonsin.

148 LIBERTY CITY STORIES

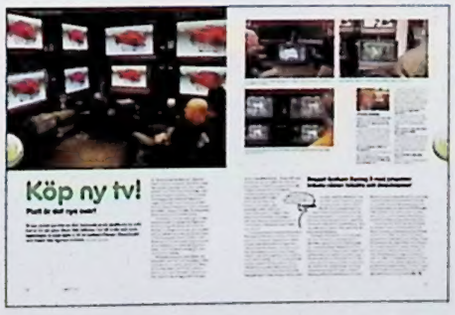
Världens minsta och mest våldsamma stad besöker du i det senaste *Grand Theft Auto*-spelet. Vi drar en långsam repa genom *Liberty City* med klassiskt på stereon.

UR INNEHÅLLET



34 SLÄNG INTE DIN GAME BOY ADVANCE

Vi listar de bästa spelen, och några outsiders du kanske inte har tänkt på. Arton anledningar att köpa en Game Boy Micro om du inte redan har en Advance.



54 KÖP NY TV

En tv-butik får oväntat besök av Super PLAY, som provar vilka skärmar som i praktiken är bäst att spela Xbox 360-spel på. Resultatet kan nog förvåna en del.

118 KING KONG

Peter Jackson och Michel Ancel tar en klassiker och skapar en klassiker. Eller? Läs vår djupgående recension av monsterspelet om den ultimata monsterfilmen.

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter och frågor. Vi förbehåller oss rätten att publicera delar ur och redigera insändare. Skriv till Post, Super PLAY, 11378 Stockholm, maila till post@superplay.se eller besök vårt forum på www.superplay.se

SVAR PÅ JIWE GREENES INSÄNDARE ANGÅENDE BETYGSSIFFRAN

Fast borde inte siffran kunna ersättas med en sammanfattning i stil med den andra åsikten? Siffror hittar man i mängder på Internet. Jag tror att läsarna skulle få lite mer kläm på hur skribenternas stil, deras sätt att skriva, är om de tvingas till att inte stirra på siffran utan läser motivationen där det står om det är köpvärt eller ej. Jag var också skeptisk till att ta bort siffran, men när jag läste recensionen av *Psychonauts* så insåg jag att det var ett par ord som avgjorde för om jag ska köpa det eller ej: "Spel kan vara *så här* bra – varför göra dåliga spel? Varför skulle någon vilja spela sämre?" Den meningen säger mer än en sketen liten siffra.

Istor

Det här med sifferbetygens vara eller inte vara är ett kärt ämne för debatt. Som speljournalist hoppas man så klart att den text man skriver ska tillföra något, och att läsarna inte stirrar sig blinda på siffran i slutet.

SP

METAL GEAR SENIOR

Efter att Hideo Kojima hade arbetat klart med *Metal Gear Solid 3* sade han att det här skulle definitivt vara den sista delen i serien för honom. Han sade att han skulle lägga ner mer tid på helt galna spelidéer och visst har vi fått demonstration av det genom *Boktai*.

Det här tyckte vi var en jättedålig idé och vi började genast gnälla över att *Metal Gear Solid*-serien aldrig skulle bli sig lik utan Hideo. Antagligen så hörde Kojima bönerna och arbetar nu med *Metal Gear Solid 4* som manusskrivare med de två som redan skriver manuset.

Liksom, vi kunde möjligtvis vid den här tiden ha fått ett nytt och innovativt spel, men istället får vi en gammal gubbe i den fjärde delen ur en gammal spelserie med samma gamla koncept.

Hett!

Rasmus Clausen

Vi håller med dig. Den där Snake börjar bli gammal.

SP

MÅNADENS KORTIS

Super PLAY, vill ni gifta er med mig?

paipalis

TACK FÖR HJÄLPEN

Den här insändaren har egentligen inget med månadens brev att göra, utan jag vill bara tacka för att ni har hjälpt mig att hitta så många bra spel! Fortsätt så.

Sending Kladdig Kladdkaka ;P

Johan

Tack för kladdkakan!

SP

ETT OFFER FÖR HYPEN

Habegäret närmar sig nya höjder i och med Xbox 360. Jag bara måste få uppleva känslan av nästa generations tv-spel! Nuvarande generations tv-spel är inte tillräckligt snygga, mina ögon förtjänar mer än så!

Det gäller att vara på hugget när rapporter om brist på konsoler i samband med lanseringen ständigt återkommer, bäst att plocka fram feta plånboken och punga ut direkt! 3 995 för konsol inklusive hårddisk, 479 kronor för en extra trådlös handkontroll, eventuell extra laddare för 199 kronor, 649 kronor styck för *Oblivion* och *Ghost Recon 3* samt Xbox Live för 599.

Allt som allt 6570 kronor. Kanske kan leva på skorpor och vatten i några år, det har ingen dött av. Det viktigaste är att vi får det vi vill ha här och nu, det vill säga jag (bättre grafik) och Microsoft (mina pengar).

Nintendo

6570? Vilket billigt paket! När vi krafsade ihop vårt dag 1-paket hamnade vi flera tusen kronor över det. Men allvarligt, jag tycker åtminstone att spelpriserna verkar ligga för högt. Liksom, 649 (eller ibland till och med 699) spänn för ett spel – det är inte småpotatis.

Tommy Rydling

MÅNADENS BREV

OVILLKORLIG KAPITULATION

När kärnan av skribenter lämnade Super PLAY följde jag med dem. Jag erkänner.

När deras nya tidning kom ut läste jag den och sa: "Det är såhär en speltidning ska se ut."

När de erbjöd ett spel om man prenumererade på deras tidning sa jag: "Ja då" och "Tack så mycket".

När jag läst ut varje nummer av deras tidning, smög jag ner till affären och köpte Super PLAY.

Tiden gick.

Nu inser jag att en riktigt bra artikelserie inte ska ha en massa störande bilder.

Nu inser jag att ett Tokyo Game Show-reportage ska vara i form av en dagbok.

Nu inser jag att *Final Fantasy VI* och *Silent Hill 1* inte är de bästa delarna i serien. De är bara äldre.

Nu inser jag att Super PLAY fortfarande är Sveriges bästa speltidning.

Jag kapitulerar. Ovillkorligt!

Tack för igår.

Tack för i morgon!

Iozaeph

Med smicker kommer man långt. Skicka ett PM på forumet eller maila mig på tommy@superplay.se och berätta vad du vill ha för spel.

Tommy Rydling

DRÖMMAR OM BÄRBART

Jag sitter här, ensam i mitt rum, en lugn och stilla oktoberkväll i övergången till november. Jag har min DS framför mig, har precis stängt av den efter en omgång *Advance Wars DS*. Och jag förundras, tänk att ett strategispel kan göra sig så bra på bärbart. Med hjälp av pekskärmen så tar DS bärbart strategispelande till nya nivåer som jag inte trodde att man skulle få uppleva.

Men det var mitt i allt det här tänkandet det slog mig, hur kommer nästa generations bärbara konsoler att te sig?

Kanske lite tidigt att tänka på det, men det kan vara en skönt tidsfördriv så här på kvällen.

Efter några minuters hårt grubblande bestämde jag mig för att logga in på superplay.se och kolla in några trådar. I en av trådarna såg jag en bild på en PSP.

Det var där det slog mig! Tänk er en PSP med pekskärm, ja, ni läste rätt, jag vill göra om PSP:s redan fantastiska skärm till något som skulle bli ännu mer fantastiskt. En blandning av DS och PSP skulle utgöra den bästa konsolen för bärbart strategispelande. Med en sådan stor pekskärm skulle vi få se genrer som redan nu blommat ut på DS blomma ut ännu mer och göra oss ännu mer häpna över vad som är möjligt.

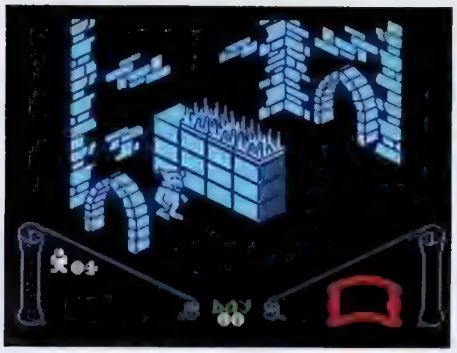
Exempel på genrer som kommer att slå på DS, och som säkerligen skulle göra det på min drömkonsol är: pusselspel, kortspel, strategispel, peka och klicka-spel, med flera. Listan kan säkerligen göras ännu längre, men det skulle bara ge mig skavsår på fingrarna att skriva ner allt som jag fantiserar om i spelväg.

Så, Sony och Nintendo, ta nu och skaka hand och kom överens om en PDSP att släppa till oss om några år, då svär jag att stå längst fram i kön med min stylus och vänta.

Frostic

Seriöst, efter dagboken från Tokyo – som liksom utgjorde kulmen på allt bra han skrivit sedan starten – borde Nobelpriset i litteratur gå till Alfred Holmgren

Spectrumdatorn har fortfarande inte fått sin rättfärdiga artikel. Det gjordes faktiskt en mängd både nyskapande och välgjorda spel till den där tystlåtna lilla hemdatorn.



KOMMENTAR TILL MAGGIS INSÄNDARE I SP #116

Det första jag gjorde när jag fick tidningen var att leta upp den senaste delen i Stefans, fortfarande lika fantastiska, artikelserie om spelforskning. Och när jag ser att det inte finns en enda bild i hela artikeln ler jag. Liksom äntligen. Det är väl självklart att en seriös artikelserie ska ha en lika seriös layout. Så mina applåder till Tommy för hans kloka beslut, och ännu ett tack till Stefan Blomberg för att han skriver de bästa texterna i tidningens historia.

Spelberoende

Japp. Ibland är less verkligen more.

Tommy Rydling

VAR ÄR SPECTRUM?

Att Super PLAY skriver om gamla spel och bevarar spelkulturen som de gör, gör mig varm i hjärtat. Det betyder oerhört mycket. Gamla spel förtjänar uppmärksamhet och ni har spridit ljus över dem – för yngre och oupplysta – som missat dessa pärlor.

Ni förtjänar all credit i världen för era insatser, men ni har glömt en gammal trotjänare som jag faktiskt fortfarande högaktar.

Spectrumdatorn har fortfarande inte fått sin rättfärdiga artikel. Det gjordes faktiskt en mängd både nyskapande och välgjorda spel till den där tystlåtna lilla hemdatorn.

Kan ni inte skriva ett reportage om "good ol' Speccy"?

Emil O

Mmm, vilka minnen, *Underworld*, *Knightlore*, *Jet Set Willy*... Förtjänar helt klart en artikel. Känns över huvud taget som om Spectrum generellt har hamnat för långt in i skuggan av Commodore tycker jag. I alla fall här i Sverige.

Stefan Blomberg

Låter som att vi har en artikelförfattare. Sätt igång, Blomberg! För övrigt tecknade ju Mats Jonsson för Länge Sedan en serie där han visar hur hårt han hade det i sin ungdom just för att han hade Spectrum istället för Commodore 64.

Tommy Rydling

GE ALFRED NOBELPRIS.

Seriöst, efter dagboken från Tokyo – som liksom utgjorde kulmen på allt bra han skrivit sedan starten – borde Nobelpriset i litteratur gå till Alfred Holmgren. Om det av diverse skäl inte skulle vara tillämpligt i detta fall finns det förhoppningsvis andra sätt att visa uppskattning av hans skrivande. Detta är ett av dem.
En bättre och mer härligt nyanserad bild av Tokyo får man nog inte förrän man åker dit själv.
Tack Alfred.

Svensson55

FRÅN LITEN ETTA TILL AKIHABARA OCH TILLBAKA IGEN

00.52 (svensk tid), liten etta, Sthlm.

Svårt att sova. Den gråsvarta kylan letar sig in genom mitt täcke.

Slår upp min speltidning.

Höstmörkret skingrar sig och omkring mig tänds neonljus.

Hela min lägenhet lyser upp.

Ljuset glittrar i svettpärlorna som trängt fram på min panna.

Nu går jag vidare längs elektro-esplanaden och tar ett djupt andetag.

Jag låter Tokyos pulserande nattluft fylla mina lungor. Blundar.

Inte skulle jag i min vildaste fantasi tänka mig att jag skulle åka till Tokyo idag.

Du kanske inte märkte det då, Alfred, men när du gick genom spelets mecka, distriktet Akihabara, gick tusentals Super PLAY-läsare med dig. Som grå *Spirited Away*-andar med stora ögon svävade vi tyst efter dig.

Jag öppnar ögonen igen och märker att jag har kommit tillbaka till min kalla lägenhet.

Jag måste bara dit igen, till våra drömmars stad. Till Tokyo!

Tack för att vi fick följa med på denna underbara resa...

Nokat

Tack själv, alla ni som hört av er eller på annat sätt berättat att ni uppskattade min Tokyodagbok. Ni anar inte hur mycket det värmer.

Alfred Holmgren

Alla insändare publiceras även på Super PLAYs forum. Fortsätt debatten på www.superplay.se

Månadens brev belönas med ett spel från:

CDON.COM

Spel till din PSP

CDON.COM

GET A TASTE OF NO LOAD TIMES

UNLIMITED FREEDOM ULTIMATE CONTROL

freedom to ride **FOREVER**

customise your **LOOKS, DECK** and **TRICKS** - all in game

EXCLUSIVE SOUND TRACK FEATURING MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY AND TAKING BACK SUNDAY COVERING PUNK CLASSICS

16+

PlayStation.2

WITH NET PLAY

stt NEW! mind-blowing tricks

choose BOARD or BIKE

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

th-american-wasteland.com

NINTENDO GAMECUBE · XBOX · XBOX LIVE · XBOX 360 · powered by gamespy · NEVERSOFT · vodafone · ACTIVISION

1 Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires Internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. Xbox Live Gold Membership required (sold separately). Software platform © 2005 Electronic Arts Inc. EA SPORTS, the EA SPORTS logo, NEVERSOFT and the NEVERSOFT logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the US and/or other countries. All rights reserved. Vodafone and the Vodafone logo are trademarks of the Vodafone Group. All other trademarks are the property of their respective owners.

Möte med spelministern

Den svenska spelbranschen samlades för att prata pengar och applådera varandra. Super PLAY passade på att snacka spel och kultur med Leif Pagrotsky.

TEXT_SAM SUNDBERG / FOTO_LINUS FELDT

Jultomten, förlåt, Leif Pagrotsky slår fast att spel är kultur, men han är inte särskilt pigg på att sänka momsen på spel till bokmomsens nivå.

Är spel kultur?

Om någon kan avgöra denna nötta fråga en gång för alla så måste det vara landets kulturminister. Han står framför mig i grå kostym, röd slips och tjockt, välvilligt tomteskägg vid ett runt ståbord i kulturhuset Mondo i Stockholm ("Han är jättesöt," konstaterade en spelforskarvän). Snabbt, dämpat, svarar han:

– Ja, det tycker jag.

Leif Pagrotsky tvekar en halv sekund, ser ut att mäta mig med blicken för att avgöra vad han har framför sig. Söt eller inte så har en skicklig politiker sitt kontor i hans huvud. I bakgrunden sneglar två säkerhetssnubbar diskret mot oss och en presskille lyssnar ängsligt på vårt samtal. Pagrotsky bestämmer sig:

– Jag har en avspänd inställning till definitionerna, och jag tycker att spel är en så viktig del av människors liv och vardag, och det innehåller så mycket kreativt skapande och så mycket av det vi förknippar med kulturlivet, så jag har inget problem med det. Mellan *Star Wars* och ett bra interaktivt spel med välutvecklad grafik, där ser jag ingen skillnad.

Varför tror du att man ens behöver ställa frågan idag?

– Det tror jag beror på att de som ägnar sig åt dataspel känner sig missförstådda. De känner sig inte sedda och de känner sig misstänkta av det omgivande samhället.

Det är en träffande diagnos. Spel är en kulturform som får oproportionerligt liten massmedial uppmärksamhet, förutom när folk dör av spelmissbruk, och anledningen till att vi befinner oss på Mondo denna grå oktoberdag är att en nystartad ideell organisation med det skenmyndiga namnet Svenska datorspelsinstitutet har kallat till debattdag kring just frågan "Är spel kultur?"

Branschen vill ha erkännande. Men än mer vill branschen ha pengar. Debatten visade sig i själva verket handla om huruvida spel *behandlas* som kultur, och om hur spelbranschen kan få statens uppmärksamhet – eller åtminstone avleda den medan man fiskar i statens fickor efter dess plånbok.

Bland de medverkande fanns Patrick Söderlund (Dice), Egil Strunke (Electronic Arts), Michael Stenmark (Hidden Entertainment), Åse Kleveland (Svenska filminstitutet), Annika Waern (Sics), Per Strömbäck (Association of Swedish Game Developers) och Erik Robertson (European Game Developers Federation). Publiken utgjordes av än fler svenska speldignitärer, allt som allt en imponerande samling.

Från utvecklarsidan rabblades ekonomi och tillväxtsiffror. Det berättades sagor om den kanadensiska delstaten Québec som ett förlovat land dryppande av mjölk, honung och fantastiska skattesubventioner till spelutvecklare. Det berättades om riktade ekonomiska insatser som görs i andra länder för att stärka spelutvecklingen – insatser som saknas i Sverige. Den bullrigaste appåden fick ASGD:s Per Strömbäck för sitt brandtal om hur otroligt framgångsrika svenska spelutvecklare är, vilket han likt en retorisk kontorsionist försökte förvandla till ett argument för att de behöver mer bidrag från statskassan.

Det var många munnar som gapade efter mat och få som formulerade något intressant i ämnet spel och kultur. Faktum är att spelvärlden verkar vara lika obekväm med begreppet kultur som kulturvärlden är med spel. Egil Strunke från EA sade:

– Vi ska inte glömma att spel handlar om underhållning och tidsfördriv. Vi, eller i alla fall jag, rynkar på näsan åt den här finkulturen som sitter och funderar på hur djupt och fint allt är.

Fint är fult. Djupt är suspekt. Pengar talar. Men man kan undra varför bokmomsen är sex procent medan momsen på spel är 25 procent. Är böcker finare kultur än spel? Jag frågar kulturministern.

– Jag ser ingen anledning att rangordna och jag gillar inte ordet finkultur. Jag ser ingen anledning att delta i den typen av klassificeringslek, svarar han kort.

Precis det svar jag hade förutsett, och upplagt för frågan:

Så om det nu är två likvärdiga kulturformer, skulle du då kunna tänka dig att sänka momsen på spel till sex procent, som bokmomsen?

Kulturministern skruvar besvärat på sig, sänker den blick som hittills hållit min.

– Ehh, det är väldigt, ehh, det är en väldigt speciell fråga...

Han drar lite i sin kavajärm. Så hittar politikern i honom en undanmanöver.

– Alltså momsreglerna hanteras i EU i Bryssel och av skatteministern, och att göra förändringar där, det är väldigt långsiktigt och det är väldigt, ehh, det är väldigt komplicerat. Jag ser... jag ser många metoder som då skulle ligga närmare till hands och ge snabbare resultat att driva som politisk fråga.

Vilka metoder är det?

Pagrotsky är tyst ett ögonblick, överväger sina alternativ, väljer i brist på annat en fördröjande strategi: ignorera följdfrågan.

– Det här är bland det svåraste, det som tar mest tid, så att... du vet, EU bestämmer hur momsreglerna ska se ut och sen bestämmer man i medlemsländerna skattesatserna och vad som ska ligga på det ena och på det andra och på det tredje...

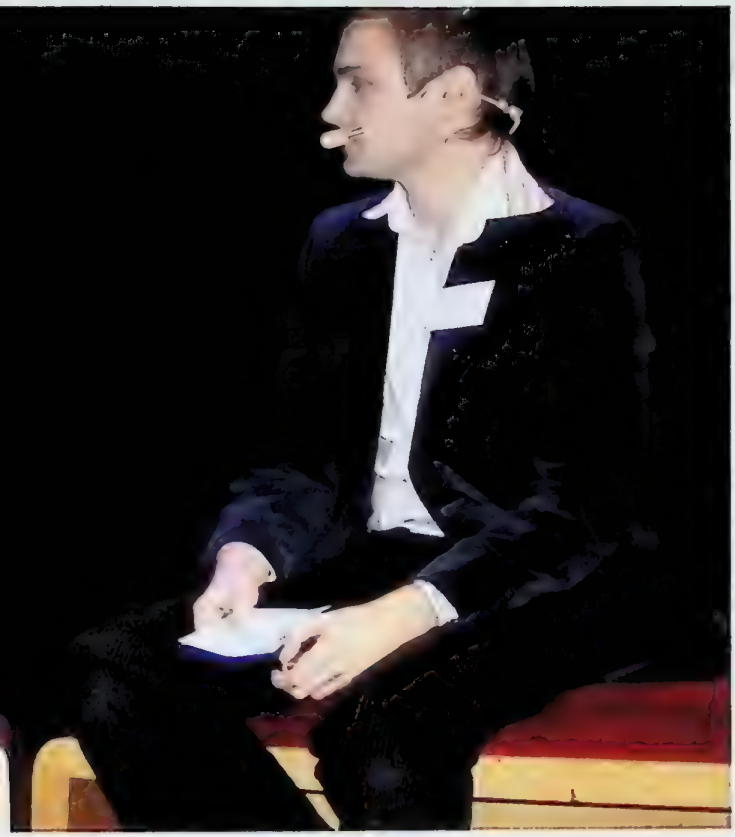
> FAKTUM ÄR ATT SPELVÄRLDEN VERKAR VARA LIKA OBEKVÄM MED BEGREPPET KULTUR SOM KULTURVÄRLDEN ÄR MED SPEL

Det här är en komplicerad procedur och det är inget jag funderar på som ett förstahandsalternativ.

Men vilka andra metoder är det du syftar på?

– Det viktigaste stöd som skattebetalarna ger är att vi ser till att utbilda människor som är duktiga på tekniken. Det är något som sker på våra högskolor och universitet. Det tror jag är det bästa skattebetalarna kan göra om man nu diskuterar pengar. Sen finns det ju andra saker, som att ge respekt och acceptans och visa uppmärksamhet – att visa glädje över framgångar, framsteg och de bidrag som branschen lämnar till utvecklingen.

Med andra ord: Pagrotsky är här och pratar spel. Det är värdefullt i sig. Men de hungriga spelutvecklarna vill ha så mycket mer. De kan inte leva



på sympati och en dunk i ryggen, de vill ha stålar i handen. ("Inte 2008, inte nästa budgetår, inte i morgon – ingen lämnar lokalen förrän vi har fått våra pengar!" som Per Strömbäck lade fram saken.) De går inte hem med några pengar. Pagrotsky lovar ingenting. Men han är här. Och jag har en fråga kvar att ställa.

Vilket är ditt favoritspel?

– *Sim City*. Där fick man vara borgmästare, stadskassör, arkitekt och ingenjör, med vvs och el och alltihopa. Det tyckte jag var jätteroligt. Dessutom lärorikt och allmänbildande. Där finns något som är så ovanligt i vårt samhälle, att man får sätta sig in i att man har målkonflikter. Gör jag *det* så har jag inte råd att göra *det* – att man inte har råd att göra båda. Som politiker möter jag ju människor som vill att jag ska göra allting samtidigt.

Tommy Palm (Jadestone) och Tom Söderlund (Synergenix) är två av initiativtagarna till Svenska datorspelsinstitutet. Organisationens namn har valts för att peka på att det inte finns någon spelens motsvarighet till Svenska filminstitutet.

EN MOGEN BRANSCH?

L

För mer information och prisuppgifter kontakta din närmaste återförsäljare!

Touch screen HTPC

Origen X15e

The Origen AE X15 home theatre pc chassis sets new standards in HTPC aesthetics and functionality. Exquisite contemporary design coupled with an all aluminium construction and the introduction for the first time in a HTPC chassis of an integrated 7" TFT touch screen Origen AE brings you, what has already become, a design classic and one of the most sort after pc chassis in the marketplace today.

- Dimensions: 435mm X 155mm X 420mm
- Mainboard support: atx, micro atx
- psu support: atx psu
- pci / agp card support: full size

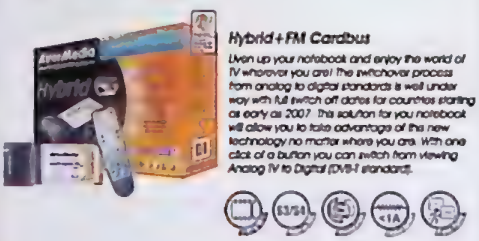
Available colours

Silver Black

Origen AE

AVerTV Hybrid+FM PCI

AVerTV Hybrid + FM PCI is the premier product to be launched from the series to primarily benefit to desktop PC users. Unlike in the past when a user would have to purchase a whole new TV card now one card will serve you for all your current and future needs saving you both time and money. Furthermore, it enables the reception for digital radio broadcasts (DVB-T Radio) and FM radio. Jam Packed with all the functions you would expect of AverMedia's award winning range of TV Tuners such as watching, recording, playback and pausing of live TV.



Hybrid+FM Cardbus

Liven up your notebook and enjoy the world of TV wherever you are! The switchover process from analog to digital standards is well under way with full switch off dates for countries starting as early as 2007. This solution for you notebook will allow you to take advantage of this new technology no matter where you are. With one click of a button you can switch from viewing Analog TV to Digital (DVB-T standard).

AVerMedia

Simple and complete PC-security for gamers!

Anti-virus Firewall Spamfilter Online backup

BULLGUARD

Coolermaster Hyper 48

Hyper 48 is built for high performance. This super silent CPU cooler, with heat-pipe technology, whisks heat away and replaces it with the cooling breeze of a 92mm ball bearing fan. Four copper pipes embedded in densely packed copper fins distribute heat rapidly and efficiently. The powerful good looks and quiet operation of Hyper 48 supports the latest Prescott LGA775, Pentium 4 and AMD's K8.

COOLER MASTER

Expand Your Imagination

Your smart choice

17 tum LCD Monitor 12ms

Resolution : 1280 x 1024 pixels
Contrast Ratio : 450:1 (Typ.)
Brightness : 270 cd/m2(Typ.)
Response Time : 12ms
Built in Speakers

19 tum LCD Monitor 12ms

Resolution : 1280 x 1024 pixels
Contrast Ratio : 500:1 (Typ.)
Brightness : 250 cd/m2(Typ.)
Response Time : 12ms
Built in Speakers

YUSMART
Your smart choice

SUNBEAMTECH.COM

NUUO Power Supply
450W or 550W

Temp Monitor Fan controller

Cable Management System

Ultimate noise reduction

AcoustiFan DustPROOF

"After firing the PC up, I had to check to make sure the fans were running at all."
ClubOverclocker.com

LOW Noise NO Dust Ingress

AcoustiFan™ DustPROOF Series

A NEW range of premium quality, ultra-quiet dust-tolerant multi-application cooling fans for PCs. These fans have been designed to be quiet and stay quiet! They also come with a 3 speed fan cable accessory providing a choice of 3 speeds & 4-pin connectivity. No harmful dust ingress means that dust stays out of the motor, bearings and fan circuitry to help keep the fan quiet, cool and prolong its lifetime.

Models: 60-120mm

Acousti
Ultimate Noise Reduction

The power of silence

580W Black PSU EASYCON-Series

- Flexible cable management to optimize the space and airflow of the PC case
- 2x separate +12V rails for best performance and universal support for all ATX standard
- Transformable mainboard connectors for PC & Server
- 2 x EMI-shielded power connectors for PCI Express & VGA graphic cards
- 4x Integrated Serial ATA power connectors for SATA hard disks
- 120 mm fan for whisper quiet operation

Tagan

inno3D

7800 GTX 256MB 256-bit GDDR3 Memory

- Powered by NVIDIA® GeForce™ 7800 GT GPU
- Core clock - 400MHz
- 256 bit memory interface
- PCI Express support
- 20 Rendering Pipeline
- Dual DVI support
- Next generation in superscalar GPU architecture
- NVIDIA® SLI™ Ready
- Integrated HDTV encoder up to 1080i resolution
- Analog Video Capture
- High-definition MPEG-2 and WMV hardware acceleration
- Microsoft® DirectX® 9.0 Shader Model 3.0 support
- OpenGL® 2.0 support

För mer information och prisuppgifter kontakta din närmaste återförsäljare!

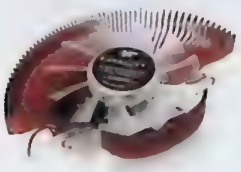
PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY
Svensk generalagent www.pcb.se

Totally No Noise Computer

Fatal1ty FS-C77

- Intel Pentium 4 (Socket 775/478), AMD Sempron / AMD64 (Socket 754/939/940) compatible design for broad compatibility
- 120mm fan (with red LEDs) mounted in the heatsink for maximum cooling efficiency
- Wide reach of air flow simultaneously cools the VGA card, Northbridge, FET, and RAM.
- Pure Copper base material ensures excellent heat dissipation.

FATAL1TY



Fatal1ty FS-V7

- Pure copper heatsink with ultra large surface area for maximum cooling performance.
- 80mm fan (with red LEDs) installed in the heatsink (FHS) cools not only the VGA chipset and VGA RAM, but all other VGA components as well.
- Quiet Mode(5V) and Performance Mode(12V) selection provided to accommodate the user's environment and preference.

FATAL1TY

CNPS9500LED Ultra Quiet CPU Cooler

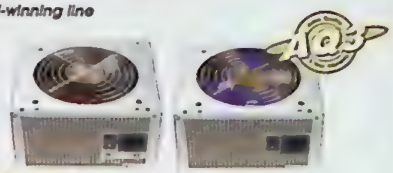
- Compatible CPUs: Intel: All Dual Core Pentium CPUs (Socket 775) All Pentium 4 CPUs (Socket 775/478)
  AMD : All Dual Core AMD Athlon 64 X2 CPUs (Socket 939) All AMD Sempron/AMD64 CPUs (Socket 775/939/940)
- Adjustable fan speed controller (FAN MATE 2) enables control of noise and fan speed.
- 100% copper heatsink with aerodynamically optimized "tunnel" design for maximum cooling efficiency.
- Optimized heatsink layout for maximum cooling efficiency with minimal materials.

ZALMAN
Zalman Tech Co., Ltd.

Create the computer that you really want

TruePower 2 - A complete update of our award-winning line

Our ground-breaking TruePower line has won over 50 awards around the world for its ability to deliver quality, stable power. So of course we've updated it completely. TruePower 2.0 poised to set the new standard for performance power supplies.



NEW!

P180 - A case without compromise

The P180 is truly a revolutionary breakthrough in case design. Dual chambers isolate the power supply and CPU into separate cooling zones with up to 5 configurable fans. Three-layer sound-deadening panels dampen noise even in very high-performance systems. Ease-of-use, sleek design and Antec's reputation for quality make the P180 worthy of being the first in a new category we call the Advanced Super Mid Tower.

Antec
The Power of You

Performance Luxury Chassis

Lexa Aluminum case

Introducing the next advancement in case design and technology, the Lexa. Designed from ground up to be symmetrical, the Lexa is representative of the modern lifestyle design cues of today. The Lexa's luxurious and classy design fits perfectly under the NZXT Classic Series line. This luxury chassis is fit with an aluminum chassis and four fans operating at ultra silent noise levels.

NEW!

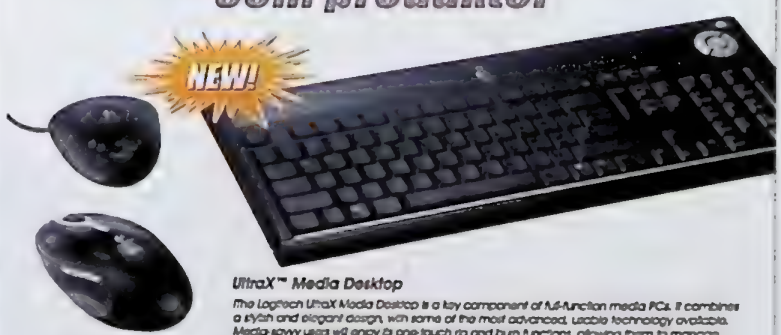
Features

- Screwless Installation
- Aluminum Construction
- Smoothed clear side panel (Optional)
- Three temperature display meter
- Reflective Metallic Finish on front panel
- Reflective Coated finish
- Low noise Fans running at 1100 rpm
- Removable Dust Filters for dust prevention
- Included Carrying Strap
- Cable Organization via rear cage
- Ext. Ports: 2 x USB 2.0, Mic, Firewire 1394 and Headphone Jack

NZXT.
CRAFTED GAMING ARMOR

Köp din nya dator med logitech oem produkter

NEW!



UltraX™ Media Desktop

The Logitech UltraX Media Desktop is a key component of full-function media PCs. It combines a stylish and elegant design, with some of the most advanced, usable technology available. Media-savvy users will enjoy its one-touch rip and burn functions, allowing them to manage their PC media and entertainment applications with ease.

UltraX™ Media Remote

Bring live media experience to any PC with the new UltraX™ Media Remote, enabled by MediaLife™ 2005 software. With MediaLife™ you can manage your digital music, images, videos, watch and record live TV*1, watch a DVD, or tune into FM radio. The large format 3-meter user interface is easy to understand and navigate, and delivers impressive digital media control.

NEW!

UltraX™ Keyboard

Integrate the ultimate look and feel into your advanced systems. The sleek clean edges of the UltraX™ keyboard in a trend-setting silver and black colour scheme is designed to complement flat panel LCD monitors, and other cutting-edge PC solutions.

Logitech
OEM

PCB DISTRIBUTION
A HARDWARE COMPANY
Svensk generalagent www.pcb.se

För mer information och prisuppgifter kontakta din närmaste återförsäljare!

Hjälteantidot

Hjältar i all ära. Men det är fasen så mycket roligare med folkilskna suputer. Kristofer Ahlström förklarar varför.

Sup dig full.

Pissa offentligt.

Fajtas med en kines.

Guldet är ditt.

Ovanstående rader är samplade ur en Mats Olsson-krönika från OS i Atlanta och beskriver hur bulgaren Naim Suleymanoglu laddade upp innan han gick in och plockade hem guldet i tyngdlyftning.

Men det skulle kunna gälla vilken antihjälte som helst.

Det känns som något Duke Nukem skulle göra. Tommy Vercetti. Wario.

Det är dem vi gillar bäst.

Jag ska sampla igen, den här gången från min intervju med Scott Murphy, skaparen av *Space Quest*-serien och dess lökideal, Roger Wilco: "Jag kände att alla rättskaffens, nobla och personlighetsbefriade spelhjältar stod mig upp i halsen. Vi visste att det måste finnas folk därute som hellre såg kung Graham få en spark i familjejuvelerna än att få till det med prinsessan".

Och när vi ändå snackar Sierra: jag såg hur ni röstade.

I omröstningen på denna tidnings hemsida gällde det att rösta fram favoritkaraktären ur Sierras flora av äventyrshjältar. Det blev inte kung Graham. Inte Sonny Bonds. Eller Rosella.

Det blev Larry Laffer.

En tunnhårig, lönnfet 40-plussare, som tills alldeles nyligen bodde kvar hemma hos mamma. Med en libido mer obehärskad än en tonårings.

Det är ju grejen med antihjältarna: de är människor. Till skillnad från Buck Rogers-hjältarna med stiliga käkben och fläckfria samveten, så är antihjältar som vilken typ som helst – lata, ohängda, giriga. De är motsatsen till de bibliskt ouppnåeliga förebilderna, de speglar snarare en mer trovärdig sida av mänskligheten. De är dessutom långt mer komplexa än nickedockorna som blint följer sitt godlynne.

Liksom noirlitteraturen alltid spelat på klyschan om privatsnoken med ett yttre av flinta, men med ett hjärta av guld, så är det givet att Tex Murphy är en av spelvärldens mest omtyckta protagonister med sin "ändamålen helgar medlen"-metodik.

Tänk dig om sadistgnagaren Conker aldrig blivit mer än den lurvige lallare han faktiskt pitchades som först. En nedslående tanke.

På senare år har titlar som *Knights of the Old Republic*, *Black & White*, *Jade Empire* och *Fable* tillåtit dig att själv stöpa din karaktärs moral – att så många av er väljer att spela som skrupelfria sluskar är inte så konstigt. Det är en behövlig fläkt i ett dammigt antikvariat där Flickan alltid ska räddas, där du är Universums Sista Hopp, där allt är svart eller vitt.

Varför tror ni *Postal 2* sålde ett enda ex?

Framförallt tjänar antihjältar syftet att leva ut dina frustrerade fantasier. De kan göra saker där vanliga hjältar skulle hindrats av ansvarskänsla och samvete. Precis som slumförfattaren Charles Bukowski lät sitt alter ego Henry Chinaski utföra allt det han själv aldrig vågade göra eller säga, så funkar spelhjältarna som en ventil. Ännu mer så i spel, där du faktiskt själv kontrollerar honom. Eller henne. Och vad de gör eller inte gör.

Men det är en annan diskussion.

Inte min.

Kristofer Ahlström har alltid tyckt att Knuckles i *Sonic*-serien skulle passa utmärkt i valfri Dostojevskijroman. Ryssarna kunde det där med antihjältar.

Till skillnad från Buck Rogers-hjältarna med stiliga käkben och fläckfria samveten, så är antihjältar som vilken typ som helst – lata, ohängda, giriga.

YOUR RIDES HAVE BEEN STOLEN. YOUR NAME HAS BEEN TRASHED. EVERYTHING YOU'VE WORKED FOR AND WON IS LOST. BUT WITH A LITTLE HELP FROM THE WIZARDS AT WEST COAST CUSTOMS, YOU'LL BE GEARED TO EVADE THE COPS AND FIND THE SHORTEST, WILDEST ROUTES TO REGAIN YOUR TITLE: KING OF THE STREETS.

MORE THAN A RACE, A LIFESTYLE

L.A. RUSH

WWW.LARUSHGAME.COM

FIND THE WINNING MIX OF SPEED, SHORTCUTS AND JUMPS.

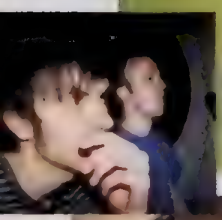
CUSTOMIZE YOUR RIDES WITH THE PROS FROM WEST COAST CUSTOMS.

EXPLORE THE FAMOUS STREETS, FREEWAYS AND LANDMARKS OF L.A.

12+ www.pegi.info

PlayStation 2 XBOX MIDWAY

L.A. Rush © 2005 Midway Home Entertainment Inc. All Rights Reserved. L.A. RUSH is a trademark of Midway Home Entertainment Inc. MIDWAY and the Midway logos are trademarks or registered trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Home Entertainment Inc. and its affiliates do not monitor, endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Hollywood Sign ™ and © 2005 Hollywood Chamber of Commerce. Licensed by Global Icons. All rights reserved. General Motors Trademarks used under license to Midway. HUMMER, H2, all related Emblems and the distinctive vehicle body and grille design are General Motors Trademarks used under license to Midway. MITSUBISHI, LANCER EVOLUTION VIII and ECLIPSE SPYDER names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION. CHEVROLET, CHEVY, the Bowtie Emblem, PONTIAC, CAMARO, SS, CHEVELLE, CORVETTE, SOLSTICE, IMPALA, HUMMER, and the related vehicle body design are General Motors Trademarks used under license to Midway. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Official Nissan Product. Nissan, Frontier, 240SX, Skyline and associated symbols, emblems and designs are trademarks of Nissan Motor Co., Ltd. and used under license to Midway Home Entertainment Inc. RIDES is a trademark of Harris Publications, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live, the Live logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The Online icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Online play requires internet connection.



[1] Sundbyberg. Förort till Stockholm.
[2] Humbugmakare. Notera att Daniel Berger och Jimmy Andersén såvitt vi vet är vanliga hederliga grabbar, men på grund av ett internskämt om Alfred Holmgrens ordförråd dök målet att en artikel skulle innehålla ordet charlatan upp på önskelistan.
[3] Två.
[4] Tommy Rydling är faktiskt 47 år. Tror vi.
[5] Där Tommy bor (också i Sumpan, hör och hapna) är förstås varken neonljuset eller chipsen uppfunna.

Föräldrafritt hos Joanna Dark

Tre redaktörer, två frilansar och två lyckliga tävlingsvinnare fick chansen att belägra Joanna Darks lägenhet på Drottninggatan för en kväll. De lämnade sjurumsvåningen svettiga och lyckliga efter fem timmar, åtta pizzor och oräkneliga svordomar framför Perfect Dark Zero.

Daniel Berger. Så heter den 17-åriga kisen från Sumpan[1] som med sin co-charlatan[2] Jimmy Anderssén fick chansen att spela Xbox 360 med toppkroppen av Super PLAYs redaktion i Joanna Darks lägenhet. Där hade hon lämnat sin pyjamas, vibrator, ett hagelgevär och fyra Xbox 360-maskiner laddade med *Perfect Dark Zero*, *Kameo: Elements of Power*, *Dead or Alive 4* och *Project Gotham Racing 3* (plastgeväret var tyvärr bara laddat med luft). Samtliga partyparter fick också beställa pizza på hennes nota.

I ett rum hade Joanna en boxningssäck. Där satt Mats Nylund och Tommy "Pretty Boy" Preger på delad bänk framför *Perfect Dark Zero* och *Project Gotham Racing 3*. Tommy Rydling parkerade sig själv i vardagsrummets djungel av surroundhögtalare framför en plasma stor som en ladugårdsdörr. Tävlingsvinnarna Daniel och Jimmy kurade nedbäddade i Joannas säng, varifrån de fjärrspöade Preger & Nylund.

Vilken smak kände ni i munnen när Super PLAY-redaktionen sparkade era arsel!?

– Vem var det som spöade vem i *Perfect Dark Zero*? undrar Daniel Berger. Jag vann ju mer än hälften. Man tycker ju att de borde vara bättre, de spelar ju bara spel hela tiden.

– Tur att Tommy P dök upp, annars hade jag nog varit sämst i *Perfect Dark*, kommenterar Mats kvällen.

– Haha. Men jag spöade dig i alla fall i *PGR*! kontrar Pretty Boy Preger

– Det har jag inget som helst minne av. Hur många kills hade du totalt i *PDZ* under kvällen, två?[3]

Daniel själv var tacksamt tystlåten och släppte inte många knyst under kvällen. Men han passade in i gänget som traktorn i ladan.

Varför vann just du den här tävlingen, tror du?

– Det vet jag faktiskt inte. Jag är själv ganska chockad över att jag vann. Jag är ju inte så bra på att skriva, säger Daniel.

Hur nervös var du?

– Det bultade väl lite extra i hjärtat, men när vi kom fram så var det lugnt. De var jättetrevliga mot oss.

Märks det att vår chef Tommy Rydling är 47 år?[4]

– Näe, faktiskt inte. Kanske på utseendet, men inte på texterna. Jag trodde att han var yngre, men när jag fick reda på hur
gammal han var fick jag nästan en chock.

Vad tycker du om Joannas lägenhet då?

– Det var ju helt över förväntan. Vi trodde att det bara skulle vara någon lokal, liksom. Eller Tommys lägenhet (Vad är det för fel på min lägenhet? – reds anm). Inte att det skulle vara neonljus och chips och sånt[5], säger Daniel som tydligen inte är van vid lysrör och gratissnacks.

Var är Joanna?

– Hon är väl ute och räddar världen, så klart. Vad skulle hon annars göra?

Tomas Gunnarsson och Alfred Holmgren

PROFIL: JOANNA DARK

Som kvinna har man det aldrig lätt. Fråga Joanna Dark, på senare tid spelvärldens stora kvinnoikon. Hon kan berätta ett och annat.

Hon debuterade i *Perfect Dark* som en kyligare och fräckare kvinnlig James Bond. Iklädd en diskret svartblå spionskrud talade både den och det kortklippta håret ett tydligt språk. Joanna var inte här för att förföra. Den döda blicken och det kallhamrade lilla skrattet hon ibland gav ifrån sig efter att ha dödat visade upp en måhända lätt psykotisk men mogen kvinna. Genom sitt agerande lyckades hon indirekt med det Bond krystat försökt med sin skakade martini i årtionden. Joanna *var* här för att förföra.

Några år senare kom chocken. Rare släppte bilder på en yngre, mer mangainspirerad Joanna och berättade att man bestämt skulle visa hur Joanna kom att bli den badass-agent vi förälskat oss i. Joanna hade all anledning att vara sur, sådana där bilder som folk rotar fram ur gamla arkiv kan ödelägga en hel karriär och den sexuellt laddade superhjältinnelooken Rare till slut bestämde sig för kan mycket väl bli Joannas symboliska Lara Croft-tuttar. Objektifierad och utdömd är de kvinnliga spelikonernas öde.

När Super PLAY besökte Joannas tillfälliga lägenhet i Stockholm föll många pusselbitar på plats. Joanna, som inte var hemma, gav oss fritt tillträde till alla rum (utom duschen). Visst var det trevligt att upptäcka Joannas oanade passion för tv-spel då i stort sett varje rum innehöll en tv och en Xbox 360, men hennes självglorifierande var många stunder lite läskigt. En stor tavla med ett självporträtt var det första som mötte oss i tamburen och inspelade meddelanden på toaletten (!) där hon varnade oss för att röra hennes vapen som hängde på väggarna fick oss att inse att Joannas väg till återvunnen respekt är längre än väntat.

Å andra sidan rockar hon fett i *Perfect Dark Zero*. ***Jonas Högberg***

SPELOGRAFI

Perfect Dark (N64) 2000
Perfect Dark Zero (XB360) 2005

Tillkalla kustbevakningen!

Valve Software, kända för *Half-Life*-spelen (och inte så mycket annat, än så länge) släppte nyligen en gratis miniexpansion till *Half-Life 2* som kallas *Lost Coast*. Själva expansionen i sig är inte så imponerande, då den bara består av en enda – om än väldesignad – nivå, men syftet är mest att ge oss en demonstration av de nya grafiska tekniker som kommer att dyka upp i den riktiga *Half-Life 2*-expansion som varit på gång ett tag nu, och förhoppningsvis kommer inom några månader. Tekniken kallas HDR (High Dynamic Range) och ger mer realistiska högdagrar, bland annat genom att simulera hur ett mänskligt öga reagerar på kraftiga kontraster mellan ljus och mörker, samt genom mer realistiska reflektioner.

Det verkligt unika med den här miniexpansionen är dock inte grafiken, utan den guidade tur som kan slås på när man känner för det. När den är påslagen kan du inte dö, och små pratbubblor dyker upp här och var. Klicka på en så berättar en relevant

Klicka på gubben för att få höra unika kommentarer från utvecklingen av *Half-Life 2*. Mäktigt!

Valveanställd något om precis den delen av nivån, varför designen ser ut som den gör eller hur HDR gör den här scenen verkligare. Det här är en kul detalj, som vi gärna skulle se i alla spel. Det är fascinerande att få en inblick i precis hur man har tänkt när man designade en viss del av nivån, och att få det medan man spelar är ännu bättre.

Mats Nylund

RÄTTELSE I förra numret av Super PLAY råkade vi recensera *The Matrix: Path of Neo* baserat på en betakod. Spelet var alltså inte färdigutvecklat. Vi ber om ursäkt samt våra läsare att bortse från recensionen – och har gett den ansvarige tre rapp över fingrarna med formgivare Anna Clasons stållinjal (en meter lång).

DA VINCI-KODEN BLIR SPEL

Lagom till att filmatiseringen av Dan Browns obskyra roman går upp på biodukarna i maj nästa år hade 2K Games ha en spelatisering färdig. För utvecklandet står The Collective, som för närvarande harvar på med *Mark Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure* – och vars personalstyrka nyligen toppats med Charles Cecil, mannen bakom *Broken Sword*.

SILENT HILL-FILMEN VISAR SITT ANSIKTE

Knappt har *Doom* hunnit gå upp på biograferna i all sin köttiga prakt innan buzzen kring nästa stora spelspelfilm börjar brusa som en sprucken radio. Nu har äntligen de första bilderna på filmen nått nätet. Och det minsta man kan säga om dem i det här skedet är väl att de följer förebildens estetik någorlunda troget.

MER GTA PÅ PSP

Medan utgivaren Take Two blöder pengar har Rockstar gått ut med stressplåstret att ja, det kommer ett till *Grand Theft Auto* till PSP. Detta uttalande kommer alltså innan *Liberty City Stories* ens nått Europa. Den misstänkt läckiga till synes officiella sajten vicecitystories.com är dock fortfarande nedsläckt – och har nu visat sig vara ett ganska trist skämt av ett busigt fan. Vad som kommer vara temat för uppföljaren till *Liberty City Stories* är med andra ord oklart.

Platinum
– bara bästsäljare!

CDON.COM

Det går troll i kontrollen

Jag har precis vaknat. Det är något som inte stämmer. Jag känner mig väldigt, väldigt konstig.

Det är en sån där dag. Handen i ansiktet. Smeta runt kinderna så att munnen ser ut som en fågelholk. Blicken svajar. Jag spärrar upp ögonen för att jag tror att det kommer att hjälpa dem att fokusera, men istället bidrar det till att väcka huvudvärken som legat dold än så länge. Aj. Tänk inte så blir det bättre. Tänker jag.

Dags för en analys. Var har hänt? Hur skapades förutsättningarna för den här morgonen? Minnesarkivets dörr kärvar en aning. Rost i mekaniken? Nej, vänta, dörrhandtaget går ju inte ens att hitta på grund av den täta dimman som omger den. Stryk analysen. Det blir Sherlock Holmes istället.

Ledtrådar. Rummet ser, under omständigheterna, normalt ut. Ingenting är trasigt, inga skumma föremål som inte ska vara där. Kan, vad det nu var som hände, ha hänt här? Någon annanstans?

Kläderna som ligger i en hög på golvet är knappast uppseendeväckande party. Ett glas med mjölk och ett fat med smulor finns på sängbordet. Småkakor. Misstankar börjar gro. Tassar in i badrummet. Rättelse: vältrar in i badrummet. Andas på badrumsspegeln. Fingeravtryck formar en smiley. Så äckligt. Men. Aha.

Disken som tornar upp sig i köket får sig en frust av mina vilt uppspärrade näsborrar. Usch. Plockar upp den rosa morgonrocken från en stol, hämtar mjölkpaketet och sjunker ihop längs med väggen. Tar en klunk. Missar.

Misär.

Mina händer börjar darra. Ah. Den sista pusselbiten. Abstinens. De behöver sig en återställare. Nej. Det är jag som har kontroll. Eller? Är det händerna som har kontroll? Just nu – ingen. Men jag ser den ligga inne i vardagsrummet. Kontrollen.

Den pockar på min uppmärksamhet. Du vet att du vill. En gång är ingen gång. Du kan sluta när du vill.

Jag var berusad igår igen.

Reser mig och går in i vardagsrummet. Den ligger på golvet. Mitt grepp om mjölkkartongen hårdnar. Det börjar alltid på samma sätt. Med myspys. Mjölk och kakor. Och sakta men säkert blir pauserna då man sträcker sig efter glaset och kakorna allt färre. Händerna blir som fastklistrade. Länge.

Jag hatar att tappa kontrollen. Jag hatar att vara berusad. Fulla människor är obehagliga. Gör dåliga saker. Som att rita smileys på toalettspegeln.

Det blir lätt en ond spiral. Vänner och bekanta börjar undra varför vi inte syns längre. Tidigare prioriteringar – motion, kontakt, kultur – är minnen blott.

Har jag kontroll?

Kontrollen stirrar mig rakt i ögonen. Den ställer samma fråga men menar en annan sak. Jag stirrar tillbaka. Pekar på den med mjölkpaketet. Bröstar mig.

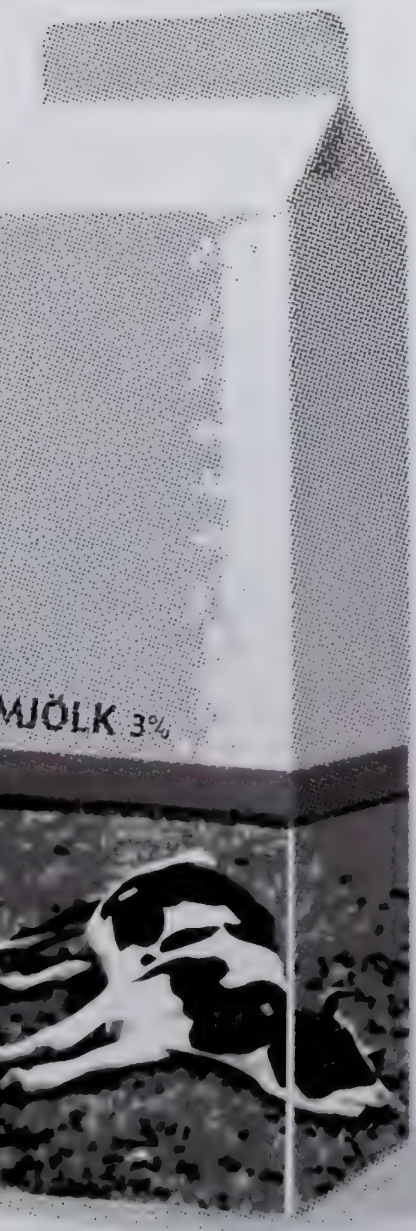
Knapparna glänser oroväckande. Spakarna sticker upp.

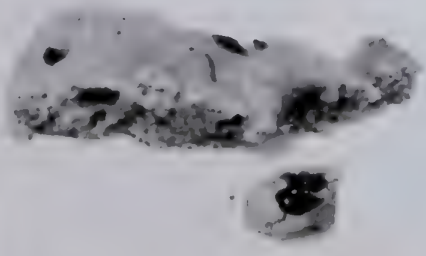
Jag känner hur svetten bryter ut i pannan. Slickar mig nervöst om munnen.

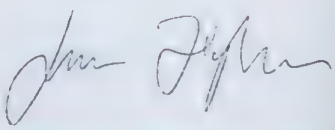
Startknappen vill hypnotisera mig. Den har mig i sitt våld. Tror den. Nu är det min tur att visa framfötterna.

Jag sparkar undan kontrollen under sängen, plockar på mig mina paltor och lämnar lägenheten. Den kalla, skarpa luften som möter mig vittnar om min triumf. Höstlöven bildar en kakofoni av färg. Regnet som duggar väcker min livslust åter. Långsamt börjar jag gå gatan fram, väl medveten om den slingrande orm som väntar under min säng, redo att hugga den ovaksamme.

Och snart släpps *Animal Crossing* till Nintendo DS också.







När Jonas Högberg inte utför gangsterräder mot djuren i *Animal Crossing* för ömbästisen Buzz räkning ser han på när flickvännen spelar. Och är lycklig som ett litet barn

Det blir lätt en ond spiral. Vänner och bekanta börjar undra varför vi inte syns längre. Tidigare prioriteringar – motion, kontakt, kultur – är minnen blott. Har jag kontroll?

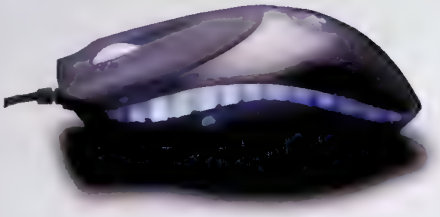
PLAY AS MAN. PLAY AS KONG.
PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE
Break jaws, slam enemies, and throw massive objects in Kong's third-person battles.
Use weapons, traps, and your team wisely to survive in first-person as Jack.
November 2005
www.kingkonggame.com
12+
www.pegi.info
PlayStation.2
PSP
XBOX
XBOX 360
NINTENDO GAMECUBE
PC CD-ROM
NINTENDO DS
UBISOFT

Snabbare skärm

ViewSonic VX924 19"
Endast 3 ms responstid,
har du tid med något annat...?

4195:-
(artid: VSVX924)

Gaming-mus



Razer Copperhead Precision Gaming Mouse.
Ny fräck mus från Razer med imponerande prestanda.

595:-
(artid: RAZCOPBLU)

Mer minne

Corsair TWINX2048-3200C2 2x1024Mb.
Få ut maximal prestanda med Corsairs Twin² kit. (finns även med 2x512Mb).

3095:-
(artid: 2048TWX400C

Microsoft Office 2003

Microsoft Office

Passa på att köpa till Office 2003 i samband med köp av nya datorn.
(OEM-licens - säljs extra förmånligt endast tillsammans med ny dator.)

1895:-
(artid: MSOF2003OEMSV)

DREAMHACK
THE WORLD'S LARGEST COMPUTER FESTIVAL

datorbutiken är stolta att meddela att vi kommer vara den officiella butiken på DreamHack Winter 2005.
Vi kommer att samarbeta med DreamHack för att ge dig som besökare en extra upplevelse. datorbutiken.com kommer att boosta DreamHacks 10-årsjubileum med specialerbjudanden, feta tävlingar och festivalpriser.

DreamHack är **världens absolut största lan, datorfestival och demoparty!** I vinter släpps över 6000 datorplatsbiljetter! På DreamHack möter du tusentals likasinnade under 4 dagar som ägnar sig åt allt man kan tänkas göra med sin dator - **spel, kommunikation, moddning och överklockning, programmering, film, musik, design** och så vidare. På plats arrangeras många stora **turneringar och tävlingar** som är öppna för alla deltagare.

Mer information: www.dreamhack.se

Större hårddisk

Maxtor DiamondMax 10 250Gb ATA133
Mer utrymme och hög prestanda med Diamondmax10, 7200 rpm och 16Mb cache.

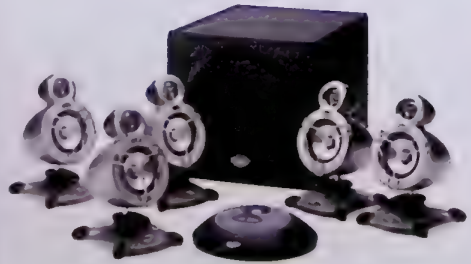
945:-
(artid: MAXDM10-2

MP3-spelare

Creative Zen Sleek 20Gb Silver.
Liten snygg och smidig MP3-spelare med hela 20Gb utrymme.

2749:-
(artid: CREZENS20SI)

Surroundljud med stil



Klipsch Pro GMX D-5.1.
Snyggt och välljudande från Klipsch.

3195:-
(artid: KLIPPROGMXD)

Nytt chassi

Antec Case Performance One P180.
Spännande chassi med unika lösningar för bästa möjliga kylning och låg ljudvolym.

1395:-
(artid: ANP180-E

datorbutiken.com

- Hela Sveriges datorbutik

www.datorbutiken.com - tel: 046-238100 - fax: 046-238101
Reservation för eventuella tryckfel och slutförsäljningar. Samtliga priser anges inklusive moms.

Spela mer. Ha roligare.

Få grym spelprestanda med db Gamer Typhoon Extreme som använder en Intel® Pentium® 4 Processor med HT-teknologi.

Sugen på att spela de senaste spelen? Då är detta datorn för dig! En kraftfull Intel® Pentium® 4 Processor med HT-teknologi, gott om minne och ett snabbt grafikkort gör denna maskinen till ett självklart val för att spela både dagens och morgondagens spel.

Specifikation:

Intel® Pentium® 4 Processor 650 med HT-teknologi (2Mb cache, 3.4GHz, 800MHz FSB)
2048Mb (2GB) DDR PC3200/400MHz internminne
250Gb, 16Mb cache, S-ATA hårddisk
16X Dual Layer DVD-brännare
nVidia GeForce 7800GT, 256Mb, PCI Express grafikkort
Integrerat Gigabit nätverkskort
Integrerat 5.1 ljudkort
4x USB 2.0-portar, IEEE1394 Firewire, TV-utgång
Operativsystem: Microsoft Windows XP Home Edition
Programvara: Antivirus, Nero Suite (bränn din film/musik på CD/DVD), PowerDVD (se DVD/VCD-Filmer på din dator)
Du kan enkelt konfigurera eller uppgradera datorn på vår hemsida

14995:-
(artid: C-GEI2WH-SE)

Köp till en skärm som gör datorn rättvisa!

Samsung 730BF 17" Analog&DVI.
En responstid på 4 ms garanterar dig den ultimata spel-och filmupplevelsen på denna bildskärm. Med en snabb responstid minimeras eftersläpningar och skuggeffekter, som annars kan störa spelupplevelsen.

3149:-
(artid: SAM730BF)

256Mb USB-minne

Flytta data enkelt och smidigt med 256Mb USB-minne. USB 2.0 för snabbast möjliga överföringshastighet.

295:-
(artid: DBUSB256)

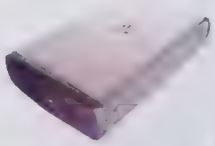
Gaming headset

Välljudande headset med Force Feedback för en bättre spelupplevelse.

695:-
(artid: EDAFX)

250Gb extern hårddisk

Snygg extern lagringslösning från IOmega med chassi i aluminium för bästa möjliga kylning.



1595:-
(artid: IOHDD250U2SI)

Så här hittar du produkten på vår hemsida:

Under priset på produkterna i denna annons står produktens artikelid, ange detta artikelid i sökrutan på vår hemsida så finner du produkten snabbt och enkelt!

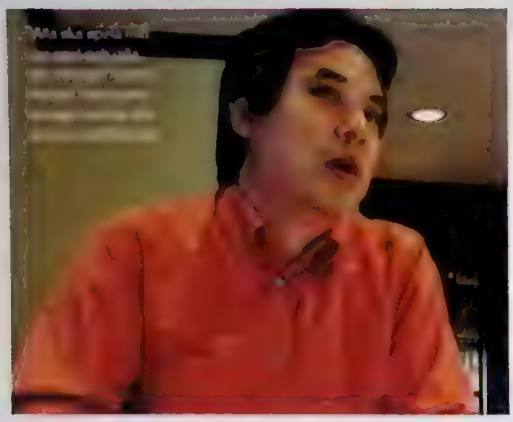
Nu kan du även betala med kort!

Nu kan du betala med ditt VISA, MasterCard eller Eurocard hos oss. När du betalar med kort slipper du postens PF-avgift. Du kan naturligtvis fortfarande beställa mot postförskott.

datorbutiken.com

- Hela Sveriges datorbutik

www.datorbutiken.com - tel: 046-238100 - fax: 046-238101
Reservation för eventuella tryckfel och slutförsäljningar. Samtliga priser anges inklusive moms



Läs recensionen av stridsfesten *Soul Calibur III* på sidan 136.

Fyra frågor till mannen bakom Soul Calibur III

Fightingspel verkar i dagsläget främst vara en angelägenhet för hardcorepubliken. Tror du att det här kommer förändras i framtiden?

– Som spelskapare gör jag inte riktigt någon distinktion mellan hardcorefans och casualfans. Jag försöker inte bara sälja mitt spel till antingen hardcore- eller casualpubliken. Jag försökte göra ett spel där ströspelare i slutändan kan bli hardcore. Så förhoppningsvis kan de också njuta av spelet. *Soul Calibur III* i synnerhet är ett spel som casualfans kan ha kul med. Det här kanske kommer att förändras, eller kanske inte, men som jag har förklarat är det ingenting jag oroar mig för. Jag gör ett spel som inte riktar sig mot en specifik fanbase.

Men skulle du säga att att *Soul Calibur III* är mer riktat mot ströspelaren? Kommer det att vara lättare att uppskatta för dem?

– Återigen, jag antar att spelet inte är riktat mot en specifik fanbase. Det är ett spel för alla, både tunga och lätta fans. Spelet är utformat så att om du är ett casualfan kommer du i slutändan att bli ett hardcorefan. Du kommer att gilla spelet och vilja bli bättre och bättre på det. Till slut blir du ett hardcorefan, det är så det är gjort.

Hur tror du att fightingspelen kommer att utvecklas under nästa generation?

– Jag har inte arbetat med nästagenerationskonsolerna än, så jag kan inte ge dig ett exakt svar på det. Men som spelskapare hoppas jag att det kommer att finnas många spelare över hela världen och att så många av dem som möjligt ska plocka upp mina spel och bli beat 'em up-fans. Och en av mina visioner är att nästa generation ska komma att koppla samman folk över hela världen. (Notera att ingen har hört talas om Xbox Live i Japan, reds anm.)

Spel som *Street Fighter II* och det första *Soul Calibur* orsakade nästan masshysteri och fick spelare som inte vanligtvis är intresserade av beat 'em up att plocka upp ett sådant spel och verkligen njuta av det, lite som när folk som inte gillar fotboll ändå blir helt besatta av sporten när det är VM. Tror du att det här kommer att hända igen med ett fightingspel?

– Situationen är lite annorlunda eftersom det här är det tredje spelet – eller faktiskt fjärde, om man räknar *Soul Blade* – och det här har blivit en franchise nu. Men när originalet *Soul Blade* eller Street Fighter kom ut var det en revolution så till vida att det inte fanns några andra spel som dem. Men nu finns det redan en bas av fans över hela världen. Och förhoppningsvis kan det här spelet eftersom bli väldigt populärt tack vare de hardcorefans som finns. När det gäller framgångsrik speldesign är situationen annorlunda eftersom det finns en fanbase, men *Soul Calibur III* är designat för att införliva så många lätta fans som möjligt. Så med de två elementen hoppas jag att det ska bli ett väldigt populärt spel. *Alfred Holmgren*

Analys: Xbox 360-launchen

FABRICERAD HYPE

TUNGA RELEASETITLAR

SPIKAD LAUNCHLINEUP

GRAFIKCHOCK

"JAG VÄNTAR NOG PÅ DEN DÄR PS3 ISTÄLLET"

SPEL ÄR KANSKE KULTUR #1
För det säger Leif Pagrotsky

SPEL ÄR KANSKE KULTUR #2
Super PLAYs frilansare Sam Sundberg är publicerad i Svenska Dagbladet! I kulturdelen!

SMART PLAN
649 spänn för ett 360-spel. Det är säkert rätt sätt att få snurr på försäljningen.

GUITAR HERO
När kommer världens coolaste elgitarrspel till Sverige? Nordisk Film har inte bestämt om de ska ta in det eller ej.

VADÅ FRAMFÖRHÅLLNING?
I skrivande stund (8 november) är det fortfarande oklart exakt vilka spel som blir releasetitlar till Xbox 360.

DYR MAKEUP
Faceplate nummer 01 från E3 i maj såldes på Ebay för 600 dollar. Vi sparar vår (med nummer 3341).

KNÄCKCHOCK
Några tyska Xbox 360-devkits har stulits. Förmodligen till en chipperiverkstad. Snart kan 360 vara knäckt – innan den kommit ut.

MÅNADENS ÖVERRASKNING
Condemned bjuder på en glad överraskning i releasestallet till Xbox 360.

SILENT HILL
Filmen verkar faktiskt fånga spelets äckelkänsla. Vi är försiktigt förhoppningsfulla.

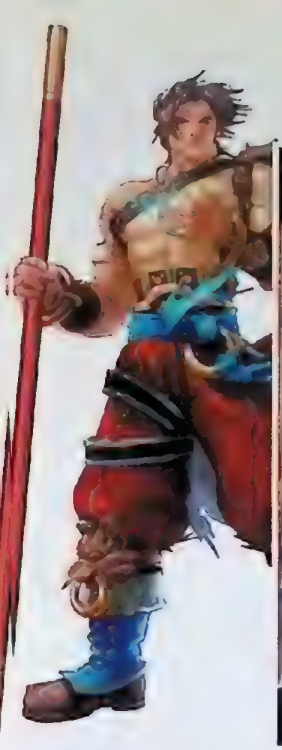
Q ENTERTAINMENT SATSAR ONLINE
Tetsuya Mizuguchis samarbete med koreanska Phantagram i *Ninety-Nine Nights* gav tydligen mersmak. Nu meddelar nämligen Q Entertainment att de tänker börja satsa på MMO-spel riktade mot just Korea, där onlinespelandet redan är enormt populärt, och den svällande knesiska marknaden. Releasedatum, titlar och huruvida västerlänningar kommer få att smaka på satsningens frukter är fortfarande oklart.

SPELA I HELA TV-RUMMET
Rykena om att Revolution skulle kunna projicera hela spelvärldar på väggarna i ett vanligt rum och joxa med holografiska tekniker var kanske inte så substanslösa ändå. Shigeru Miyamoto hoppas att tv-spel ska komma att spelas utanför tv:n. "Jag har alltid trott att spelen så småningom skulle bryta sig loss från tv-skärmens begränsningar och fylla hela rum. Men jag vill helst inte säga något mer om det", mumlade han mystiskt till Business Week Online. Låt rykteskvarnen mala!

Decuma

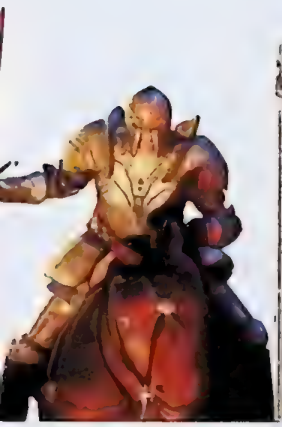
DS SOM PDA?
Zi Corporation, som pysslar med användargränssnitt av det avancerade slaget, har skrivit avtal med Nintendo som innebär att DS-utvecklare kan använda Zis Decuma, ett system för att läsa handskriven text från pekskärmar. Vi kan bara gissa och drömma om vad det här kan innebära för framtida DS-spel och applikationer.

EA KÖPER SIMPSONS
Electronic Arts har nyligen förvärvat rättigheterna att skapa next-gen-spel baserade på tv-serien *The Simpsons*. EA meddelar att man kommer att jobba tillsammans med manusförfattarna från tv-serien och produktionsbolaget Gracie Films för att skapa dessa spel, som givetvis (enligt pressreleasen) kommer att bli helt banbrytande. Vi hoppas få ströva genom Springfield i Homers svettiga skor någon gång nästa år.



Soul Calibur 3
PS2

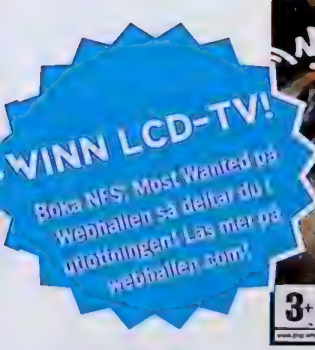
Buzz - The Music Quiz
PS2



The Elder Scrolls IV Oblivion
PC, 360 2005-12-02

Singstar 80's - Svenska
PS2

Battlefield 2 - Special Forces
PC (DVD)



Need For Speed - Most Wanted
PC, XBOX, PS2, GC, PSP, DS 2005-11-24
360 2005-12-02

Fire Emblem - Path of Radiance
GC

Mario Kart DS
DS 2005-11-25

0:8-673 60 01
T--bana Hötorget

www.webhallen.com
Sveavägen 39, 111 34 STOCKHOLM

WEBHALLEN.COM
SPEL DVD DATA HEMELEKTRONIK

FLATOUT

FORMAT_PC+XB+PS2 / UTVECKLARE_BUGBEAR /

En av de nya bilklasserna är streetbilar, vilket innefattar mer konventionella sportbilar som går riktigt riktigt fort och ser otroligt snygga och glansiga ut. Åtminstone tills du viker dem runt ett träd eller två, voltar över en hel bana eller knuffar ut andra förare i terrängen.

Flatout 2 kommer att ha några nya omgivningar att köra i, varav en bil ökenmiljö. Passar ju bra i centrala USA, och kommer säkerligen att bjuda på utmaningar för dem som envisas med att köra låga street-racingbilar. Fyrhjulsdrivna pickup trucks är nog lämpligare här, men i början har du inte råd att köpa den bästa bilen för varje sorts race, så du får ta vad du har.

Det finns racingspel som försöker simulera varenda liten plåtbit och mutter i samtliga existerande bilar, och det finns racingspel som kastar all realistisk fysik åt sidan och låter bilar flyga och svänga nittio grader som ingenting. Och så finns Flatout.

Originalspelet kom från ingenstans och togs omedelbart med på de obligatoriska lunch-lanen mellan redaktionerna på vårt lilla förlag. Då ska ni också veta att *Flatout* mer eller mindre bara var en racingmotor med sjukt överdrivna krockar, med obefintligt karriärläge och multiplayer som var nästan, men inte helt omöjligt att få att fungera.

Trots sina brister var spelet ohyggligt kul att spela – särskilt i multiplayer – och Bugbear satsar på att behålla den sköna Hollywoodfysiken och de risiga raggarbilarna, men lägga till mycket, mycket mer. Bland annat en kampanj som sträcker sig över den nordamerikanska kontinenten, med olika sorters banor och race i olika delar av landet. Ett sätt att vinna en tävling är att helt enkelt köra sönder alla motståndarnas bilar. Men tänk på att den nya ai:n minns vad du gjort i tidigare race och kommer att försöka hämnas vid tillfälle.

Multiplayer, som var bra men otroligt buggigt i ettan, gör en storstilad återkomst i *Flatout 2*, med olika race, demolition derbys och till och med ett stuntläge där du kan tävla mot polarna i sjuka Du kan också sätta ihop ett eget mästerskap med vilka race du vill, och sedan köra igenom det med dina vänner, eller ovänner, online.

I det första *Flatout* kunde man bara ha en bil. I tvåan kan man ha obegränsat antal bilar, och de kommer dessutom i flera olika klasser. För snabba race på asfalt kanske en streetbil är bäst, medan ett demolition derby bäst avnjuts från en rostig gammal skrotbil – givetvis av amerikansk modell.

COMBAT MISSION: SHOCK FORCE

FORMAT_PC/UTVECKLARE_BATTLEFRONT.COM/GENRE_STRATEGI/TEXT_MN

Battlefront är inte kända för den stora massan av spelare, men inom strategispelsgenren är de superhjältar. Det var de som förnyade genren med ett spel som kombinerade det bästa av många tidigare andra världskrigs-spel med vacker (för ett strategispel) 3D-grafik i *Combat Mission*-serien. Men spelen börjar se trötta ut, så nu försöker man sig på modern krigföring med en helt ny 3D-motor. Spelet heter *Combat Mission: Shock Force* och behåller samma nagelbitande spänning med sitt enminutsordersystem

SENSIBLE SOCCER

FORMAT_PS2/XB/PC/UTVECKLARE_CODEMASTERS/GENRE_SPORT/TEXT_MN

Jon Hare har inte världens coolaste namn, men är ändå en hjälte i alla sportfans ögon eftersom han skapade världens absolut bästa fotbollsspel, *Sensible Soccer*, på Amigan. Nu gör både han och spelet comeback, i form av en uppdaterad version från Codemasters. Ny grafik, med cel shading och stora huvuden, döljer en spelmotor som försöker ge oss tillbaka den unika lightfotbollen vi älskade så intensivt när det begav sig. *Sensible Soccer* handlar om kul fotboll, inte torr och trist simulation.

PRINCE OF PERSIA REVELATIONS

FORMAT_PSP/UTVECKLARE_PIPEWORKS/GENRE_PLATTFORM/TEXT_MN

Prince of Persia: The Sands of Time var ett helt suveränt plattformsspel med sina perfekt balanserade kontroller och sköna plattformspussel. Tvåan var mer av samma sak, men med tidsresor, hårdrock och ett jagande monster som stressade vår stackars prins medan han hoppade mellan pelare och gardiner. Nu kommer det till PSP, och det är just det andra spelet (eller femte, om man ska vara noga) man valt att basera det omdöpta *Revelations* på. Kommer lagom till jul.

BOUNTY HOUNDS

FORMAT_PSP/UTVECKLARE_NAMCO/GENRE_ACTION/TEXT_MN

Bounty Hounds har universums dummaste fiendenamn. Den utomjordiska ras du som något slags framtida prisjägare slåss mot heter nämligen ETI, eller extraterrestrial intelligence. Någonstans måste det ju uppenbarligen finnas intelligens. Spelet utlovar action nonstop, då du slåss mot aliens med uppåt 500 varianter av pansar och vapen, och du ska också trådlöst kunna dela med dig av ett multiplayerläge och en demonivå i singleplayer till polare som inte har spelet.

BATTLEGROUND EUROPE

FORMAT_PC/UTVECKLARE_CORNERED RAT/GENRE_ONLINE/TEXT_MN

Det märkliga med *Battleground Europe* är inte att det är gammalt (det kom ut i USA för flera år sedan), utan att det är ett av endast två onlinespel som fokuserar på action i en extremt rollspelsorienterad genre. I spelet (som tidigare hette *World War 2 Online*) är du soldat under andra världskrigets början och kan flyga, gå, köra stridsvagn eller styra en jagare som antingen tysk, engelsman eller fransman. Grafiken är inte i toppklass, men autenticiteten är desto högre.

SOCOM: US NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

FORMAT_PSP/UTVECKLARE_ZIPPER/GENRE_ACTION/TEXT_MN

SOCOM-serien är en enorm framgång på Playstation 2, och nu kommer även en version för din handhållna Playstation Portable. Nyheterna är, förutom att allt är mindre, att du kan samarbeta med en polare som har *SOCOM 3* på sin Playstation 2, genom crosstalk objectives. När du klarat ett sådant kan du ladda ner viktig info till honom och på så vis hjälpa till att klara hans uppdrag. I övrigt ska du förstås skjuta en och annan skäggig terrorist med ditt SEAL-team, som du kanske redan hade gissat.

WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

FORMAT_PC/UTVECKLARE_BLIZZARD/GENRE_ONLINE/TEXT_MN

World of Warcraft är onlinespelens verkliga framgångssaga. Från en våldsamt åtrådd beta släpptes spelet till en värld som uppenbarligen väntat hela livet på att spela som orcher och människor i *Warcrafts* stiliserade senmedeltidsvärld. Nu kommer en expansion som innehåller såväl två helt nya raser att spela som, som nya områden (Outlands) utanför den etablerade världen. Dessutom förstås mängder av föremål, rustningar och vapen att leka med för den pryllfixerade, samt 10 nivåer till att levla upp.

ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

FORMAT_NDS/UTVECKLARE_NINTENDO/GENRE_ROLLSPEL/TEXT_MN

Det måste ha känts svårt att inte utveckla en uppföljare till ett spel som sålt över en miljon kopior; *Animal Crossing* var en otrolig hit på Gamecube, och nu kommer en mindre version till DS. Den största nyheten antagligen möjligheten att spela online, via Nintendos kommande wi-fi-stationer, något som *Animal Crossing*-ägare sett fram emot sedan det förra spelet släpptes. Fyra spelare kan dessutom dela på en spelkassett, men inte spela samtidigt.

NINTENDO DS.

RACE THE WORLD

Mario Kart kör online! Tävla mot spelare från hela världen på 32 galna banor med det inbyggda Nintendo Wi-Fi Connection. Släng bananskal på tyskar, skjut röda Koopa-skal upp i fransmännens avgasrör – eller spela åtta personer samtidigt i det trådlösa flerspelarläget (endast ett spel krävs).

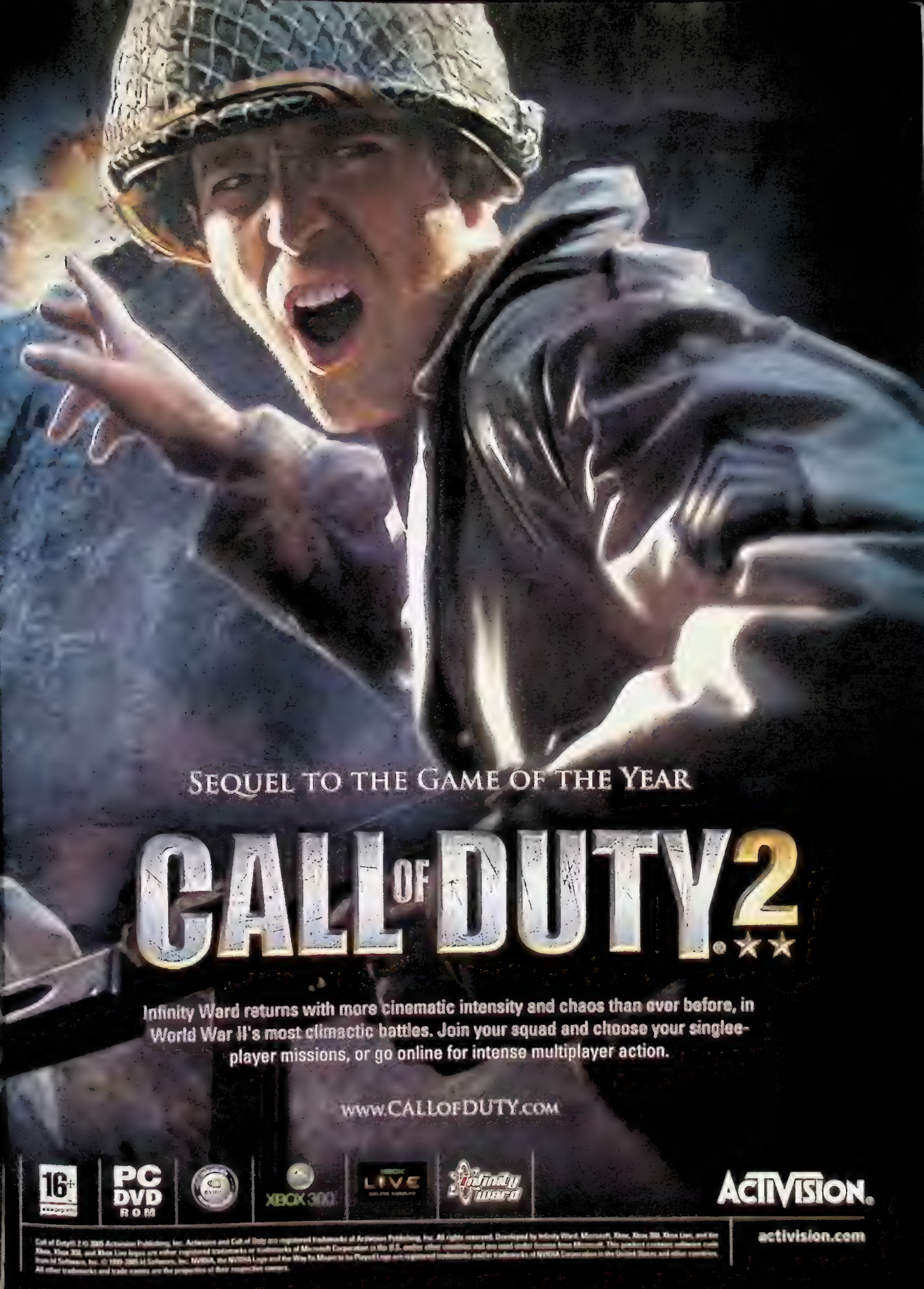
WWW.NINTENDO.SE

nintendo Wi-Fi connection

TOUCH ME!

3+

"AS CLOSE TO WAR AS YOU'D EVER WANT TO GET." - Official Xbox Magazine


SEQUEL TO THE GAME OF THE YEAR
CALL OF DUTY 2
Infinity Ward returns with more cinematic intensity and chaos than ever before, in World War II's most climactic battles. Join your squad and choose your single-player missions, or go online for intense multiplayer action.
www.CALLOFDUTY.com
16+
PC DVD ROM
XBOX 360
LIVE
Infinity Ward
ACTIVISION.
activision.com

SLÄNG DIN GAME BOY ADVANCE

Varför köpa en Gameboy Micro när du redan har tre olika spelpojkar ligger och samlar damm hemma i lägenheten? Kanske för att den har en knivskarp skärm och en av världens mest respektabla spelsamlingar? Visst finns det modernare bärbara spelmaskiner, men det finns definitivt ingen som kan tävla med Micro när det gäller storlek eller stil. Här delar vi med oss av några av de bästa spelen till Gameboy Advance någonsin, samt ett gäng japanska spel som kan vara värda att leta reda på.

TEXT_EDGE / ÖVERSÄTTNING_HATS NYLUND

Klassikerna

ADVANCE WARS
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: INTELLIGENT SYSTEMS

Efter sju tidigare spel på nästan alla Nintendoformat, som samtliga totalt ignorerats utanför Japan, hittade *Advance Wars* äntligen hem på Game Boy Advance, och fick ett varmt mottagande här i väst, som gjorde det till en av förnstenarna i Nintendos Game Boy-linje.

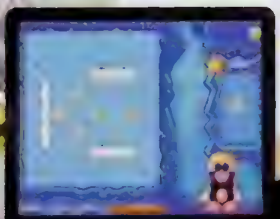
SUPERSTAR SAGA
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: ALPHADREAM

Superstar Sagas brodesligt [illegible] arbetsvänliga stridssystem, [illegible] det tar sig med svampriket [illegible] och vad som lätt är det [illegible] manus vi sett på en handhållen konsol samarbetar – passande [illegible] alla för att göra det här [illegible] av alla *Mario*-rollspel.

Spelen du glömt

CAR BATTLER JOE
UTGIVARE: NATSUME
UTVECKLARE: ANCIENT

Det här är en ungdomligare omarbetning av fordonsstridsliret *Vativa*, som ett supercharmigt litet handhållet *Mad Max*.
Du kan bygga om ditt fordon lite som du vill och ta dig an uppdrag för att återuppbygga spelets post-apokalyptiska värld.



DENKI BLOCKS
UTGIVARE: RAGE
UTVECKLARE: DENKI

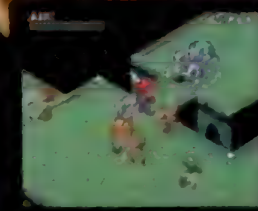
Med bara fyra riktningar att hålla reda på verkar *Denki Blocks* förrädiskt simpelt, särskilt med sin gulliga pastellgrafik. Men skenet bedrar, under ytan döljer sig en djävulskt svår pusselutmaning. Lätt att lära sig, och man lyckas snabbt nå en nivå där man har lust, trots svårighetsgraden.

NINJA COP
UTGIVARE: KONAMI
UTVECKLARE: HUDSON SOFT

Det här är en av de svåraste Game Boy Advance-titlarna att hitta, men också en av de bästa. Lika delar *Shinobi* och *Bionic Commando* gör *Ninja Cop* till en fest av nostalgi och omedelbar spelglädje i stil med de gamla 16-bitarsspelen när de var som bäst.

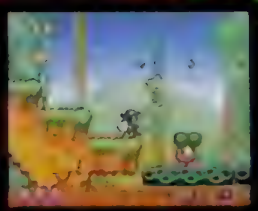
GO! GO! BEECHAM
UTGIVARE: RAGE
UTVECKLARE: DENKI

Det här måste vara en av de mäktigare konsolerna någonsin. Denkis lila plattformspel är ännu ett exempel på 16-bitarsfinnen med enkla, omedelbart spelbara spel. Med pronäsliger och ena rytmska sinnet drum-melodier channar *Go! Go! Beecham* vara som helst.



CHAO: THE CHEESY
UTGIVARE: NATSUME
UTVECKLARE: NEVERLAND

Även om *Cómo* har en ej som är lite dåg på att välja sitt väg drand är det ett av de bästa schenstrategispelen på Game Boy Advance. Du ger en grupp överlevare brytpunkter att gå efter, samtidigt som du måste hålla tillbaka fler och fler kanter som stadigt avanserar mot dig.



KLONOA 2
UTGIVARE: NAMCO
UTVECKLARE: NAMCO

Det här spelet är en smula mer polerat än en föregångare, *Dream Champ Tournament*, och lyckas vara det sista *Klonoa*-spelet som är en pusselbesvärad plattformshetens. Och det är dessutom ett helt givet köp för både sonens fans och totala nybörjare.

Med smak för det japanska

GURU LOGI CHAMP
UTGIVARE: COMPILE
UTVECKLARE: COMPILE

Compiles sista spel innan de [illegible] i graven var också deras bästa, [illegible] en av de bästa idéerna i pusselbe[illegible] med fyrkantiga block på mångs[illegible] Skapa bilder genom att rotera [illegible] fältet och både skjuta block [illegible] in dem med en kanon. Man [illegible] aldrig på att bygga upp och [illegible]

[THE] LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
[UT]GIVARE: NINTENDO
[U]TVECKLARE: [illegible]

[illegible] spelserien *The Legend of Zelda* [illegible] *The Minish Cap* [illegible] Det finns [illegible] fingrarna och [illegible] vanlig bärber [illegible].

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW
UTGIVARE: KONAMI
UTVECKLARE: KONAMI

Aria of Sorrow är toppen[illegible] på Konamis långa fortsättning av portabla *Castlevania*-spel. Med en mängd vapen – dock ingen piska – och ett beroendeframkallande [illegible] hamnar det bara en liten bit under *Symphony of the Night* när vi väljer våra favoriter.

POKÉMON: RUBY/SAPPHIRE
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: GAMEFREAK

Nintendo har aldrig varit på att förbättra ett spel som redan fungerar, vilket märks tydligt i den minsta grafiska uppdatering *Pokémon* fick när det släpptes till Game Boy Advance. Även om det kan verka cyniskt fungerar ändå det beroendeframkallande och perfekt balanserade spelet.

METROID: FUSION/ZERO MISSION
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: NINTENDO

Istället för att helt enkelt konvertera som de gjort med så många andra spelserier, gav Nintendo oss två helt nya episoder av *Metroid* på Game Boy Advance: *Fusion* och *Zero Mission*. En med [illegible] genom en smart vändning [illegible] sin hårda hjältinna.

[illegible]
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: [illegible]

[illegible]

[TAC]TICS OGRE
[UTG]IVARE: ATLUS
[UTVE]CKLARE: QUEST

[illegible] släpptes inte i Europa, [illegible] likt som *Final Fantasy Tactics*, men det här är det bästa [illegible] rollspelet till Game Boy Advance. Otroligt djupt och [illegible] fysiskt, med dynamiska [illegible] som gör att man aldrig [illegible] på ren rutin.

WARIO LAND 4
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: NINTENDO

De spännande flyktsekvenserna genom samma nivåer man just spelat och de underbart långsökta teknikbaserade problemen gjorde det här till en av de mest ovärderade hitsen på Game Boy Advance. Minispel och animationerna i Sound Room är en ledtråd till vad som komma skall.

ASTRO BOY: OMEGA FACTOR
UTGIVARE: THQ
UTVECKLARE: [illegible]

Advance Guardian Heroes [illegible] var en besvikelse, men *Astro Boy* är på riktigt. Originellt, välkomnande och utmanande, och *Omega Factor* utnyttjar dessutom Game Boy Advance grafiska krafter på [illegible] tidigare skådade vis med [illegible] attraktiva fiender.

BOKTAI
UTGIVARE: KONAMI
UTVECKLARE: KONAMI

Tekniskt imponerande, visuellt [illegible] och med en uppfinningsrik struktur. *Boktai* [illegible] de kritiker som tyckte att Kojima bara kunde göra *Metal Gear*. Solljussensorn och sättet du använder den på är underbara tillägg, men spelet står [illegible] väl på egna ben utan den.

WARIO WARE INC
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: NINTENDO

Det här spelet [illegible] i [illegible] listan från *Advance Wars*. Där det är långsamt och eftertänksamt, är *Wario Ware* [illegible] action hela tiden. Båda är dock perfekta portabla spel, [illegible] perfekt balanserade [illegible] timing i alla lägen.

[MO]THER 1 OCH 2
[UTGI]VARE: NINTENDO
[UTVE]CKLARE: NINTENDO

[illegible] *Earthbound* har en extrem[illegible] fans och manuset för både *Mother 1* och *2* finns helt översatt till [engelska] är det ett mysterium att den [illegible]samlingen har stannat i Japan. [illegible] när det gäller Game Boy Advance.

TOMATO ADVENTURE
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: ALPHADREAM

Det här var Alphadreams första försök i rollspelsgenren, innan de fick jobbet att göra *Superstar Saga*. Spelen är aningen lika på ytan, med i sin okonventionella timing och sina minispelsbaserade strider. Båda har en sjuk uppsättning gimmickartade vapen också.

STARFI
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: TOSE

Starfi har redan kommit i tre versioner, så att det inte släppts i Europa är för oss en stor gåta. Särskilt eftersom det är ett plattformsspel med solitt spelvärde och enkla kontroller, samt gulliga djur. Det borde ju vara en given succé även här.

MR DRILLER ACE
UTGIVARE: NAMCO
UTVECKLARE: NAMCO

Även om man väntigt nog inkluderade [illegible] mode i den europeiska releasen av *Drill Spirits* är det *Mr Driller Ace* som är den definitiva handhållna versionen, med storydrivna enspelarlägen, bättre tävlingsläge och en inbyggd [illegible] bara för att.

CUSTOM ROBO GX
UTGIVARE: NINTENDO
UTVECKLARE: NOISE

Custom Robo GX har dykt upp på releaselistan, bara för att försvinna igen lika fort. Det här spelet tar allt det bästa av Nintendo 64-orginalets robotspelande, [illegible] och [illegible] arenastrider och tvingade dem helt perfekt i 2D.

SÅ BEVISAS SPELVÅLDETS INVERKAN

Otaliga forskningsrapporter bevisar hur spelvåldet påverkar oss. Men hur kommer man egentligen fram till resultaten? Är de över huvud taget relevanta? Och vad är det vi aldrig får veta i mediernas återgivning av studierna? TEXT_STEFAN BLOMBERG

Att spel kan göra oss till att bli kallblodiga mördare "vet" alla som har följt rapporteringen i framför allt kvällspressen.

Förvisso tar många läsare dessa artiklar med en nypa salt, men inte desto mindre skapas det en sorts skräckbild som färgar mångas syn på spelmediet och dess brukare. Massmedierna påverkar ständigt våra föreställningar om verkligheten omkring oss. Deras olika gestaltningar – alltså hur de formar bilder – av världen är en maktfaktor eftersom de gör anspråk på att presentera objektiva sanningar.

Några andra som ofta anser sig, eller i alla fall anses, syssla med att undersöka och leverera objektiva fakta om verkligheten är forskarvärlden. När forskning refereras i medierna så förstärks därför bilden ytterligare av att det som skrivs är sant.

Riktigt så enkelt är det emellertid inte. Jag behöver knappast fördjupa mig i hur det brukar se ut när frågan om spelvåld och dess påstådda effekter tas upp. Ni känner alla till det. Gång på gång sedan mitten av 1970-talet har kritiken dykt upp på den massmediala arenan. Mängder av debattörer har upprörts av våldsamt spelinnehåll och oro har väckts att spelarna och deras omgivning skall komma till skada.

EVIGT AKTUELL VÅLDSDEBATT

Det är också en debatt som tycks vara evigt aktuell. I USA pågår till exempel just nu, när det här skrivs i slutet av oktober, tre stycken rättsfall i Illinois, Michigan och Kaliforniern. Den 14 oktober hölls vid universitetet i Michigan också en öppen paneldebatt med titeln *Game Content, Ratings, Censorship and the First Amendment* där flera namnkunniga forskare och jurister deltog. En (hel) del av kritiken bottnar i allmän olust och fördömanden av spelinnehåll som leder till ibland märkliga slutsatser om hur spelarna själva ser på innehållet. Debattörer som inte gillar vad de ser lägger i femte växeln och skriker på censur utan egentligen kunskap i bagaget. Men ofta, och mer relevant här, hänvisas det alltså också till forskning på området. Men vad är det egentligen för typ av forskning som ligger bakom larmrapporterna? Vilka metoder använder man? Och vilka problem finns det som sällan kommer till uttryck i mediernas snuttifierade världsbild? Hur ska man egentligen förhålla sig till den rapportering och de resultat som refereras? Finns det andra forskningsperspektiv som ställer sig mer skeptiska till de lättköpta förklaringarna?

Frågan om mediers eventuella skadeeffekter på användarna har i decennier varit föremål för debatt och är svår att besvara. Genom åren har det genomförts hundratals studier av olika kvalitet och omfattning. Det går inte att med äran i behåll referera till hela detta berg av studier eller ens göra fältet i stort rättvisa i en kort artikel.

Här kommer jag därför främst att behandla det mest tongivande perspektivet, så kallade effektstudier, för att sedan gå vidare till det kulturvetenskapliga perspektivet, som i hög grad har vuxit fram som en kritik och en problematisering av det första.

Eftersom de olika forskningsinriktningarna är så oeniga och bara i mycket liten utsträckning erkänner varandras resultat och slutsatser kan bilden för en utomstående lätt framstå som diffus.

Syftet med artikeln är inte att presentera resultat, utan i stället att introducerade ett knippe metoder och utgångspunkter som påverkar de slutsatser som dras och som mer sällan redovisas i medierna, men är nyttiga att känna till.

PSYKOLOGISKA EFFEKTSTUDIER

Det psykologiska effektperspektivet har sina främsta teoretiska rötter i amerikansk psykologi, och ett fundament utgörs av den så kallade behavioristiska traditionen (som kanske gjorts mest känd via Pavlovs hundar). Den enskilde individens betydelsebildning och tolkning av till exempel spelinnehåll uppfattas här inte alls som lika avgörande som det gör för kultur- och medievetare.

I stor utsträckning har man tagit sina undersökningsmetoder från tv-forskningen. Och även om behaviorismen ligger till grund för perspektivet så förekommer det enligt Simon Egenfeldt-Nielsen och Jonas Heide Smith (som tillsammans har sammanställt en forskningsöversikt av *Datorspelens skadlighet* som jag i hög grad använder i den här artikeln) också teoretiska perspektiv som social inlärningsteori, "den generella upphetsningsmodellen" och "den generella aggressionsmodellen".

I en typisk laboratorieundersökning enligt denna modell har man två grupper. Den ena spelar ett våldsamt datorspel, den andra ett utan våld. Därefter mäter man eventuella beteendeförändringar hos de båda. I så kallade tvärsnitt-korrelationsstudier undersöker man vid en given tidpunkt en grupps datorspelsanvändning och aggressionsnivå. Om försökspersonerna "blir" mer aggressiva av att spela sägs en koppling existera, alltså att det finns uttryck för ett samband (korrelation). Studierna kan också ske över olika tidsrymder. Så kallade longitudinella korrelationsstudier innebär att man följer en grupp människor under en längre tid, ibland flera år. Om det över tid syns ett samband som visar att spelarna uppvisar ett mer aggressivt beteende (som de inte hade från början) så utgör också det ett kausalt samband som enligt forskarna visar att våldsamma spel leder till aggressivt beteende.

Det råder en utbredd enighet bland många forskare att effektundersökningarna av våldsamma datorspel inte är tillräckligt tydliga för att det ännu ska kunna dras några definitiva slutsatser

Efter skarp kritik av äldre undersökningar har metoderna i mer moderna effektstudier förfinats. För att försöka ge enstaka undersökningar större tyngd har det också blivit allt vanligare att föra samman dem i så kallade meta-analyser som egentligen inte är några nya undersökningar, utan just sammanställningar.

Det faktiska antalet studier med fokus på datorspel och aggression är omdiskuterat, men i två relativt färska meta-analyser inkluderar författarna cirka 35 undersökningar. Slutsatserna från de mest centrala metaundersökningarna präglas dock inte av konsensus. Det råder en utbredd enig-

het bland många, men långt ifrån alla forskare att effektundersökningarna av våldsamma datorspel inte är tillräckligt tydliga för att det ännu ska kunna dras några definitiva slutsatser. Till exempel understryker Jonathan Freedman att forskningsunderlaget överlag är ytterst begränsat. Med tanke på de starka uttalanden som gjorts på sina håll upplever han situationen som problematisk:

"Jag kan inte komma på något annat viktigt ämne där forskare har varit villiga att dra slutsatser baserade på en så begränsad mängd forskning."

För att visa hur det kan gå till att samla ihop data kan det vara värt att referera några konkreta studier. Till exempel presenterade psykologerna Craig Anderson och Karen Dill år 2000 två undersökningar som använde sig av skilda metoder. Den första hade 227 deltagare med en genomsnittsålder på 19 år. Man samlade in data om aggressivt beteende, kriminalitet och världsuppfattning genom att försökspersonerna själva fyllde i frågeformulär. Spelanvändning mättes genom att deltagarna fick beskriva sina favoritspel, hur mycket tid de lade ned på att spela och hur mycket de spelade generellt. Den andra undersökningen hade 210 deltagare. Studien gick till så att deltagarna spelade i 15 minuter för att därefter besvara ett frågeformulär. Dessutom mätte man styrkan hos en ljudsignal som deltagarna fick skicka mot varandra beroende på hur aggressiva det kände sig efter att ha spelat *Wolfenstein 3D* respektive *Myst*.

Ett annat exempel är en studie genomförd av Thomas Robinson, Marta Wilde, Lisa Navracruz, Farish Haydel och Ann Varaday år 2001. Syftet var att undersöka vilken inverkan en reducering av medieanvändning generellt (tv, video och datorspel) har på barn. Deltagarna delades in i två grupper. Den ena gruppen fortsatte att använda medier som vanligt, medan den andra fick en sex månader lång utbildning i att minska på tv-, video- och datorspelsanvändningen med utgångspunkt i teorier kring social inlärningsteori, samt att det genomfördes observationer, diskussioner samt en tio dagar lång "stäng av tv:n"-period.

Resultaten togs fram med hjälp av flera metoder. Bland annat fick eleverna bedöma varandra genom ett frågeformulär om aggressivt beteende, popularitet, och social förmåga. Utöver det så observerade man barnens sätt att leka under rasterna och genomförde telefonintervjuer med föräldrarna om barnens medieanvändning, skoldagar och sociodemografiska förhållanden före och efter testperioden.

KRITISKA RÖSTER

Generellt för effektstudier är att resultaten visar på samband mellan spel och aggression, och det är alltså den typ av undersökningar som oftast helt okritiskt (och dessutom förenklat så att forskarnas egna reservationer ofta suddas bort) refereras i våra medier.

Det är väldigt sällan som viktiga variabler som den sociala upplevelsen, den normalt lustfyllda attityden till spelande och spelarens kontroll över situationen ges det utrymme och de betydelser som de förtjänar.

Det är därför viktigt att visa den allvarliga kritik som finns mot denna typ av undersökningar och därmed på de resultat och de slutsatser som dras. Ett grundläggande metodologiskt problem är en väldigt inkonsekvent användning av begreppet aggression i olika undersökningar. Innebörden spänner över allt från aggressiva tankar, benägenhet att stjäla pengar, vidare över att slå en docka till lekmönster, språkbruk, aggressivt beteende eller avsiktligt våldsamt beteende. En i mitt tycke ännu allvarligare fråga är det övergripande problemet att huvuddelen av försöken inte ens förmår att återge det fenomen som skall undersökas – ett laboratorium är inget vardagsrum och där kan man således inte skapa en vettig vardagssituation.

Det är väldigt sällan som viktiga variabler som den sociala upplevelsen, den normalt lustfyllda attityden till spelande och spelarens kontroll över situationen ges det utrymme och de betydelser som de förtjänar. Det är inte spelarna som själva bestämmer vad de skall spela, hur länge eller på vilket sätt – i vissa fall handlar det om bara några minuters spelande. John Sherrys kommer till exempel i sin metaanalys *The effects of Violent Video Games on aggression* från 2001 fram till att ju längre speltid, desto mindre uppvisat "aggressivt" beteende. Det låter motsägelsefullt, men tyder kanske på att det snarast är den onaturliga laboratoriesituationen som leder till det så kallade aggressiva beteendet. Kanske är det så att i de längre spelsessionerna vänjer sig spelarna vid situationen, glömmer bort det konstlade sammanhanget och spelar så att säga på ett mer naturligt och avslappnat sätt.

Enligt Simon Egenfeldt-Nielsen och Jonas Heide Smith fäster man också väldigt liten vikt vid hur och hur mycket de undersökta individerna styrs att svara på ett sätt som överensstämmer med vad forskarna förväntar sig att komma fram till. Forskarna har nästan alltid redan innan en negativ inställning till spel och förväntar sig att finna en skadlig effekt (något som sannolikt också motiverar forskningsmedel i ansökningar). Till exempel kan unga spelare som det "labbas på" efteråt känna sig manade att slå på en docka som har satts fram. Den så kallade forskningseffekten kan med andra ord vara avgörande och viljan hos de undersökta att "göra rätt" (det som förväntas) nog så stor. Många menar också att effektforskningens utgångspunkter är felaktiga då man försöker att finna samband mellan datorspel och aggression. Kritikerna menar att man istället bör ta sin utgångspunkt i de situationer där aggression uppträder (till exempel i skolan) och undersöka huruvida detta på ett meningsfullt sätt kan relateras till datorspel. I stället går man bakvägen och börjar i fel ända (spelen) för att hitta förklaringar till aggressiva handlingar, när spelande av våldsamma spel och så vidare snarare tilltalar många individer som redan innan känner sig frustrerade. Dessutom finns det undersökningar som har börjat i just andra änden (baserade på intervjuer med kriminella) som tvärtom visar att dessa i mindre grad än genomsnittet tittade på våldsam film eller spelade våldsamma spel.

Kombinationen av metodproblem samt kritik av effektperspektivets teoretiska utgångspunkter har därför ifrågasatt perspektivets förmåga att överhuvudtaget säga något betydelsefullt om farorna med datorspel.

KRITIK FRÅN KULTURVETARNA

Mycket av den här – och annan – kritik kommer från en annan forskningsfalang: det kulturvetenskapliga lägret.

Det är inte fråga om någon enhetlig forskningsinriktning, utan snarare en rad besläktade perspektiv. Perspektivet är vanligt i Europa, speciellt inom forskning inspirerad av ett så kallat cultural studies-perspektiv inom ämnen som etnologi, litteraturvetenskap samt medie- och kommunikationsvetenskap. Även den amerikanske medieprofessorn Henry Jenkins, som jag snart kommer till, hör hit och har på hemmaplan debatterat dessa frågor i åratal. Senast i paneldebatten i Michigan i mitten av oktober som jag nämnde i början.

Generellt anser man att mediebrukare är kompetenta och selektiva. I bakgrunden finns en uppfattning som betonar det →

krävande (och kreativa) arbete som krävs för att förstå och tolka innehållet i en bok, en film eller ett datorspel. Den grundar sig också i empiriska resultat som tydligt har dokumenterat att människor ofta tillmäter samma bok, film eller annat verk helt olika betydelser beroende på individuell bakgrund och den situation som man befinner sig i när medieprodukten upplevs.

Användarnas tolkningar kan till och med visa sig vara helt oförutsägbara, oavsett hur grundligt forskaren själv har analyserat själva medieprodukten innan. Där en kritiker ser sprutande blod i *Unreal Tournament* ser en spelare kanske bara en odramatisk markering som visar att man har träffat. Betydelserna som uppstår i mötet mellan användare och medieprodukt är alltså alltid avhängiga en rad komplexa faktorer som inte i första hand kan härledas till mediet i sig.

Mediebruk ses av kulturvetarna som en aktivitet som inte kan förstås utanför sitt naturliga sammanhang. Man sätter därför frågetecken kring själva idén att undersöka medie-effekter med hjälp av förutbestämda experiment i labbmiljöer. Ett datorspel i sig är inte skadligt, menar man, även om vissa spel under vissa omständigheter kan vara problematiska för vissa individer.

Den teoretiska grunden är omfattande. Till exempel är det många som har hämtat inspiration från den amerikanske antropologen Gregory Batesons teorier om leksignaler och metakommunikativa ramar, som understryker att den betydelse som människor tillskriver en given situation är väsentlig för hur denna tolkas. Om två pojkar till exempel leker wrestling med varandra så kan det av utomstående lätt te sig som ett aggressivt beteende. Men för pojkarna är det fråga om en lek och om någon gör sig illa så handlar det om en olyckshändelse som inte bör ses som en följd av medvetet våld.

Man kan alltså inte enbart titta på beteenden helt lösryckta ur sina naturliga sammanhang utan de handlandes tolkning och perspektiv av händelsen. Signalerna kan ta sig en mängd olika uttryck och behöver inte formuleras muntligt. I fråga om spel är ramarna oftast tydligt markerade. När spelaren trycker på "Start" så börjar helt enkelt spelets regler att gälla oavsett om spelandet sker på egen hand, tillsammans med någon annan framför tv:n eller om man möter andra spelare i lokala nätverk eller på Internet.

När en spelare skjuter mot någon annans grafiska representation i ett spel är det uppenbart att han eller hon inte skjuter mot den andre spelaren. Men även vad som sägs, till exempel "Jag ska döda dig, din fan!", kan få en helt annan betydelse inom spelets ramar. För att inte missuppfattas måste därför spelarna lita på att de övriga deltagarna uppfattar vad hans ord och handlingar står för och hur de ska uppfattas inom spelkontexten. Ett uttryck som det ovan behöver därför inte alls behöver tyda på aggressivitet.

När en spelare skjuter mot någon annans grafiska representation i ett spel är det uppenbart att han eller hon inte skjuter mot den andre spelaren

Typiskt för undersökningar inom den kulturvetenskapliga forskningsinriktningen är att man söker upp de individer som man ska studera i deras egen vardag. Främst använder sig forskarna av kvalitativa metoder som observation och intervjuer (till skillnad från effektforskarnas kvantitativa statistik).

"Observation" innebär att forskaren placerar sig i mediebrukarnas egen vardag och försöker att skapa sig en bild av vad som sker. Hon kan till exempel besöka ett lanparty och studera hur spelarna kommunicerar med varandra, vilket tilltal de använder sig av och så vidare. Istället för att distansera sig kan forskaren också välja att delta på lika villkor som spelarna (så kallad deltagande observation). "Intervjuer" handlar om mer formella möten med de människor som man studerar och gör det möjligt att tränga på djupet av den intervjuades kunskaper och förhållningssätt. De är inte heller begränsade till att enbart omfatta de ämnen som forskaren tänkt ut i förväg.

På detta sätt kan man skapa sig en bild av spelarnas upplevelser av att spela, hur de upplever den sociala situationen kring spelandet, deras upplevelse av våld, skillnaden mellan fiktion och verklighet och hur de ser på interaktivitetens betydelse.

För att nämna ett konkret exempel så har den danske kulturforskaren Carsten Jessen under ett tiotal år genomfört en serie undersökningar av barns och ungas konkreta användning av datorspel. Genom observationer och intervjuer på fritidshem, dagis och liknande platser kom han fram till att barn använder datorer på samma sätt som andra typer av leksaker, och att leken därför inte kan sägas ske på maskinens premisser. Jessen fäster stor vikt vid att barnen i hög grad använder spelen på andra sätt än vad man som utomstående kritiker kan föreställa sig – de är aktiva och medskapande – och han påpekar att det inte går att förstå spelens betydelse utan att ta med barnens eget perspektiv.

För att sammanfatta och avsluta det kulturvetenskapliga perspektivet så kan Henry Jenkins artikel "Lessons from Littleton: What Congress Doesn't Want to Hear About Youth and Media" nämnas.

Han menar för det första att medieanvändare är aktiva (man gör något när man spelar) och inte bara passiva mottagare (alltså att spelen skulle vara något som vi bara utsätts för).

Vidare menar han att mediekonsumtion också är en process. Man bearbetar innehållet under en lång period och våra omedelbara reaktioner är bara en del av vad man behöver förstå för att kunna förutsäga konsekvenserna av mediekonsumtion i den verkliga världen. Att låta någon spela *Doom* i fyra minuter och sedan svara på några frågor kan inte ge oss reell kunskap i frågan.

Dessutom reagerar olika personer på samma medieinnehåll på fundamentalt olika sätt beroende på hur det passar in i individernas större förståelse av världen. Universella (allmängiltiga) hävdanden och slutsatser är därför på en fundamental nivå irrelevanta för att förstå mediernas sociala och kulturella inflytande. Vi konstruerar våra personliga mytologier från bland annat innehåll som vi stöter på i medierna. Vi tar till oss bilder och berättelser som vi upplever som meningsfulla för oss eftersom de matchar vårt sätt att se på världen. Vi kan, enligt Jenkins, se dem som hjälpmedel för att utforska vilka vi är, vad vi vill, vad vi värdesätter och hur vi relaterar till andra människor.

Till exempel nämner Jenkins att de två pojkarna som sköt i Columbine (Eric Harris och Dylan Klebold) uppenbarligen drogs mot mörkare och mer våldsamma medier som de inkluderade i sin redan tidigare antisociala världsbild.

Slutligen: verkligheten står alltid över mediebilderna. Mediernas innehåll avkodas alltid gentemot vår perception av världen, som bygger på ändlösa direkta erfarenheter därifrån. Jenkins påpekar att just Columbinekillarna var enligt lag tvingade att gå till skolan där de utsattes för förlöjligande, glåpord och smädelser från sina skolkamrater och att denna brutala vardagssituation i högsta grad bidrog till att motivera det tragiska handlandet som följde.

Populärkulturella produkter kan, enligt Jenkins, inte ha ett lika stort direkt inflytande på oss. Medieinnehåll snarare förstärker än byter ut våra existerande fördomar och världsbilder. ■

THE KILLER
RACING GAME.
www.jakx-game.com
PlayStation 2
12+
NAUGHTY DOG
12+
www.pegi.info

RetroSuperStore

Våra kategorier:
NYTT (OBEGAGNAT): Gameboy Advance, Gamecube, Playstation 2, X-Box
RETRO (BEGAGNAT OM EJ ANNAT ANGES): 3DO, Atari 2600, CDi, Dreamcast, Gameboy, Game Gear, Jaguar, Megadrive, Mega CD, 32X, Master System, Nintendo NES, Supernintendo SNES, Nintendo 64, Playstation, Saturn
IMPORT (BEGAGNAT OM EJ ANNAT ANGES): Megadrive Japanimport, Saturn Japanimport, Playstation USA-import, Supernintendo USA, Super Famicom

Basenheter till julklappsvänliga priser!

495:-

495:-

295:-

Till en basenhet ingår alltid anslutningskablar samt en originalhandkontroll

295:-

295:-

595:-

75:-

295:-

295:-

145:-

95:-

495:-

195:-

395:-

395:-

295:-

95:-

60:-

195:-

395:-

395:-

145:-

295:-

295:-

295:-

195:-

295:-

395:-

695:-

195:-

395:-

395:-

295:-

295:-

495:-

395:-

Alla begagnade spel är kompletta med box och manual

60:-
BEG

Delad glädje är dubbel glädje– extra handkontroll att dela på i jul!

60:-
NY

60:-
NY

60:-
NY

60:-
NY

Det blir enkelt att hitta hårda paket hos oss i år. Vi säljer ett stort antal spel för bara 25:-/styck! Här är några exempel...

www.retrosuperstore.com

JULBOMB!

145:- (495:-)

(NY)

FRAKT INOM SVERIGE:

Spel (kassetter/CD) OAVSETT ANTAL ALLTID 30:-

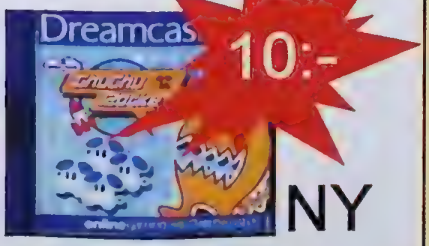
Basenheter (+ev. spel) ALLTID 90:-

Frakt till andra länder varierar

Kvalitétstitlar till Playstation 1- nu till SUPERPRIS!

Blandad julkompott till härliga julklappspriser!

Lilla JULBOMBEN!



0431-410247

Måndag till fredag 9-18

Lördag 13-17

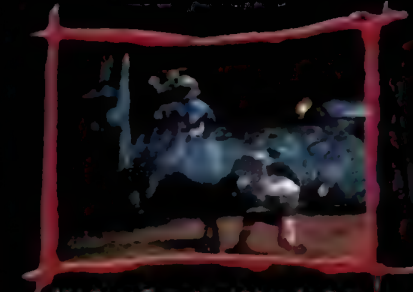
www.mkmonks.com

MIDWAY

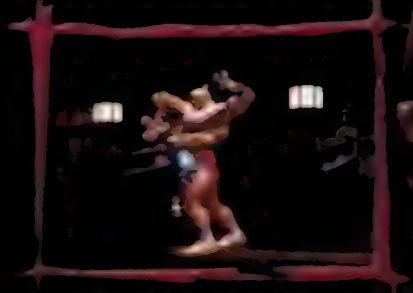
MORTAL KOMBAT
SHAOLIN MONKS

OUT OF THE ARENA INTO THE ADVENTURE

Raiden has summoned his two most powerful Shaolin Monks, Liu Kang and Kung Lao, to take the fight out of the arena and into Outworld. In this epic journey filled with mystery and danger, they will unlock cryptic secrets, explore perilous realms and fight the deadliest of adversaries for control of the Mortal Kombat universe.



Use Ko op Gameplay to fight as Liu Kang or Kung Lao individually or as a team



Wage intense Boss Battles with Gore Baraka Scorpion Reptile and other legendary rivals

Screenshots taken from Xbox version

Attack in any direction at any time with new MK Multi Directional Kombat System

Execute classic MK II attacks plus more Fatalities new Mutalities and Hidden Brutalities

18+

XBOX

PlayStation.2

Mortal Kombat™ Shaolin Monks™ © 2005 Midway Amusement Games, LLC. Mortal Kombat™ © 1992 Midway Amusement Games, LLC. All rights reserved. MORTAL KOMBAT, the dragon logo, MIDWAY and the Midway logo are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS, the 'M' in a circle logo and all character names are trademarks of Midway Amusement Games, LLC. Used by permission. Midway Amusement Games, LLC does not monitor endorse or accept responsibility for the content of any non-Midway website. Distributed under license by Midway Games, Ltd. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Här har du ditt liv

Den 2 december landar Xbox 360 i Europa. Vi viger en hel avdelning åt din nya favoritleksak.

INNEHÅLL

44 **MASKINEN UNDER LUPP**
Vi skärskådar Xbox 360

46 **ALLT OM TILLBEHÖREN**
Extraprylarna du kan köpa till maskinen

50 **MULTIMEDIAMARATON**
Koppla in allt du äger och har till din 360 (men inte en Mac)

52 **IT'S ALIVE!**
Allt om hur nya Live funkar till Xbox 360

54 **SLÄNG DIN SUNKIGA TV**
Du vet att det är dags att köpa ny skärm

58 **FAQ**
Vi svara på dina 360-frågor

64 **DEN STORA PLANEN**
Så tänker Microsoft erövra spelvärlden

68 **BUNDSFÖRVANTERNA**
Teamet som ska 360 ett spelmässigt försprång

106 **FACE/OFF**
Byt front på din nya konsol

108 **EN PÅSE SKOJ**
Det här ska du gå hem med dag ett

109 **10 ANLEDNINGAR ATT KÖPA EN XBOX 360**

110 **SLÄNG INTE DIN XBOX**
12 odödliga klassiker till Xbox

112 **128 360-SPEL ATT LÄNGTA EFTER**

114 **VAR I HELA VÄRLDEN ÄR BILL GATES?**
Vi har en fråga som behover ett svar

VID HORISONTEN

92 **LIVET BÖRJAR VID 170**
Kristofer Ahlström har träffat teamet bakom *Project Gotham Racing 3*

94 **OMÄNSKLIGA MÅL?**
Med *Too Human* vill Silicon Knights göra avtryck

96 **NATTLIV**
Ett omaka par går på frälsningsstråt med actionliret *Ninety-Nine Nights*

100 **MASS EFFECT**
Bioware kickar igång sin nya science fiction-trilogi

102 **SAM GOES BAD**
Splinter Cell som du aldrig har sett det förut

103 **ELDER SCROLLS: OBLIVION**
Hardcoretragglarnas favoritrollspel kommer i februari

104 **SKRÄCKPAPPA**
Alone in the Dark-serien fortsatter – läs om du tors!

105 **GEARS OF WAR**
Standardaction? Knappast

105 **RIDGE RACER 6**
Bredsladdar in på 360

XBOX 360-RECENSIONER

72 **PROJECT GOTHAM RACING 3**

78 **CONDEMNED**

80 **PERFECT DARK ZERO**

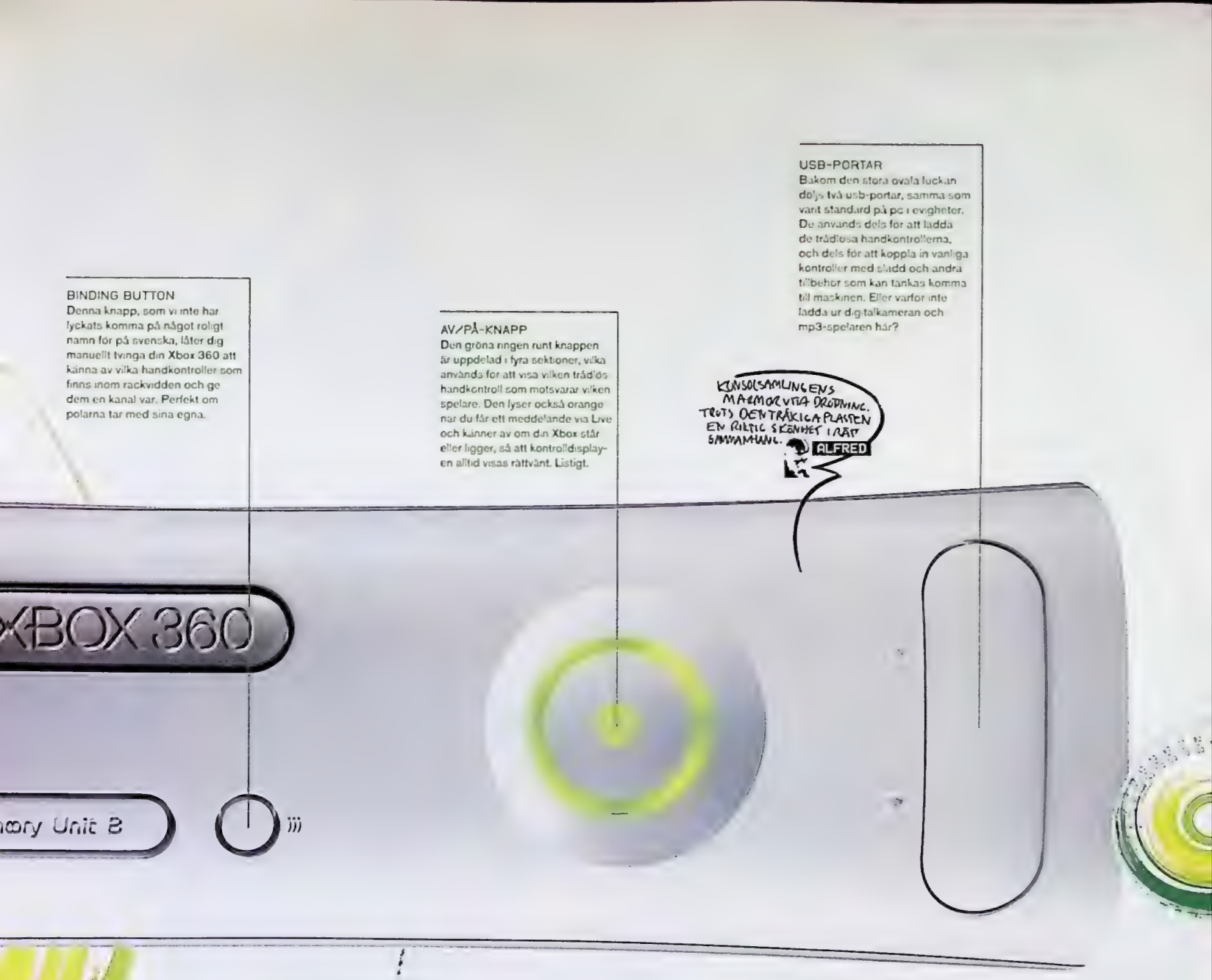
86 **KAMEO: ELEMENTS OF POWER**

90 **FIFA 06: ROAD TO THE WORLD CUP**

Xbox 360 i detalj

Xbox 360 är en oerhört kraftfull spelmaskin, med specialiserad grafikhårdvara, tre processorkärnor och inbyggda nätverksfunktioner. Men i praktiken struntar man i allt detta så fort man öppnat lådan och plockar fram sin nya konkava konsol, och studerar istället utsidan. Vad gör egentligen alla de där små ovala prylarna där? Och vad ska man stoppa i hålen på baksidan? Vi försöker reda ut begreppen.

TEXT_MATS NYLUND



BINDING BUTTON
Denna knapp, som vi inte har lyckats komma på något roligt namn för på svenska, låter dig manuellt tvinga din Xbox 360 att känna av vilka handkontroller som finns inom räckvidden och ge dem en kanal var. Perfekt om polarna tar med sina egna.

AV/PÅ-KNAPP
Den gröna ringen runt knappen är uppdelad i fyra sektioner, vilka används för att visa vilken trådlös handkontroll som motsvarar vilken spelare. Den lyser också orange när du får ett meddelande via Live och känner av om din Xbox står eller ligger, så att kontrolldisplayen alltid visas rättvänt. Listigt.

USB-PORTAR
Bakom den stora ovala luckan döljs två usb-portar, samma som varit standard på pc i evigheter. De används dels för att ladda de trådlösa handkontrollerna, och dels för att koppla in vanliga kontroller med sladd och andra tillbehör som kan tänkas komma till maskinen. Eller varför inte ladda ur digitalkameran och mp3-spelaren här?

STRÖMKONTAKT
Någonstans måste du ju stoppa in elkabeln, och det här är det stället. Inte mycket mer att säga om den här kontakten.

USB-PORT
En tredje usb-port döljer sig bakom konsolen, för sådana tillbehör du vill lämna inkopplade – som till exempel Livekameran – eller vad du vill.

FLÄKTAR
För att din nya fina maskin inte ska smälta eller brinna upp när du börjar spela har den inbyggda fläktar, som anpassar sin hastighet efter hur krävande saker du gör med maskinen. Fläktarna döljs bakom snitsiga galler som detta.

HD-KONTAKT
Det här är en kontakt för en hd-komponentkabel som låter dig koppla Xbox 360 till en hdtv om du har en sådan, eller en pc-skärm om du så vill. Du måste köpa en särskild kabel för att det här ska fungera, men gör du det kommer dina spel garanterat att se bättre ut. Ljudet går också genom denna port, Xbox 360 kommer att stödja surroundljud (5.1), och ska gå att uppgradera till det lojligt imponerande och valljudande 7.1-systemet (som har sju diskanthögtalare och en subwoofer för basen). Vem behöver hemmabio?

NÄTVERKSKONTAKT
Här kan du plugga in en vanlig ethernetkabel, en sådan som du antagligen redan har en hög av om du har ett hemmanätverk eller bredbandsuppkoppling. Därefter kan du koppla upp dig mot Xbox Live via bredbandet och spela online. En trådlös adapter kommer också att [illegible] separat, om du vill slippa dra sladdar hit och dit.

Extrautrustningen till din Xbox 360

När du köper din Xbox 360 följer det med olika mycket prylar beroende på om du köper Core System (ingen hårddisk, inga trådlösa handkontroller) eller standardpaketet. Men givetvis kommer det att släppas oerhörda mängder av tillbehör, dekorationer och annat kul som du kan köpa till och utrusta din nya spelmaskin med. Här har ni några av de prylar som utannonserats hittills.

PLAY AND CHARGE KIT
Med den här lilla adaptern kan du spela samtidigt som du laddar din trådlösa handkontroll. Den ansluts som vanligt i usb-porten, och kopplas sedan in på baksidan av handkontrollen. Perfekt för den [illegible] inte vill tvingas göra uppehåll i [illegible] det bara för att koppla in det [illegible] batteriet i Xboxen.

TRÅDLÖS NÄTVERKSADAPTER

Om du har ett trådlöst hemmanätverk kan du koppla upp dig på det med hjälp av den här trådlösa nätverksadaptern, som kopplas in i en ledig usb-port. Ett smidigt sätt att slippa den sedvanliga kabelhärvan.

HEADSET

Om du köper Core System måste du köpa till ett headset om du vill kunna snacka med folk när du lirar via Xbox Live. Det här är Microsofts eget, som kopplas in på framsidan av handkontrollen, antingen den trådlösa eller den sladdbundna, och låter dig höra vad dina lagkamrater och fiender säger, och dem dig. Du kan justera känsligheten så att inte alla tvingas lyssna på dina tunga andetag.

FJÄRRKONTROLL

Den första omgången Xboxar som säljs i Sverige kommer att ha en fjärrkontroll i paketet (dock inte Core System), men därefter måste du köpa den löst. Fjärren funkar i stort sett som en vanlig dvd-fjärrkontroll, men kan också användas till att navigera menyer på Xboxen eller på Live, tack vare de fyra spelknappar som finns med.

LIVEKAMERA

Om du vill chatta online eller kanske bara vill att dina polare ska se ditt ansiktsuttryck när ni spöar varandra i multiplayer kan du koppla in en usb-kamera till din Xbox. Det här är den officiella modellen, med inbyggd mikrofon. Kan också användas till att skapa en egen ikon på Live när Microsoft väl tillåter den funktionen.

Heta julklappar

399:-

Sly Raccoon 3 PS2

499:-

Ratchet Gladiator PS2

499:-

Jak X PS2

569:-

SoulCalibur 3 PS2

CDON.COM

Spel för hela familjen

569:-

Buzz!

569:-

Singstar 80's
Svensk version
UTAN MIKROFON 299:-

569:-

1599:-

Eyetoy Play 3
UTAN KAMERA 399:-

PlayStation 2

CDON.COM

Xbox 360. Multimedia. Du kommer inte att läsa en artikel de närmaste veckorna där de båda orden inte hänger i armkrok. Men vad kan den göra, egentligen – och vad kan vi förvänta oss i framtiden? Super PLAY frågade Mattias Edlund, Microsofts produktmarknadschef för Xboxhårdvara. Och drog några egna slutsatser. TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM

Multimedia

STRÖMMANDE SYMBIOS

Det är fint när man kan leka Gud. Det första jag ska göra när jag skaffat min 360 är att leka Gud och tvinga ihop två omaka par att leva i harmoni. Bara plugga in min PSP i usb-uttaget på Xboxen och streama låtar. Eller en Ipod. Eller en digitalkamera. Eller ett usb-minne. Eller ett mediacenter. Eller en pc med Windows XP. Har man wi-fi behöver man inte ens bråka med sladdar och sånt, det är bara att köra trådlöst.

– Det viktiga att komma ihåg är att det inte går att flytta filerna, utan att det enbart handlar om att streama dem, säger Mattias Edlund. Däremot går det, tack vare flera uttag, att kombinera detta: du kan köra bildspel från digitalkameran, samtidigt som du lyssnar på låtar från mp3-spelaren. Riktigt så omaka som Macintosh plus 360 kan man dock inte bli. Det var tydligen lite väl magstarkt för det Seattlebaserade före detta mjukvaruföretaget.

LET IT RIP

Alla har inte mp3-spelare. Eller så köpte man en Jens of Sweden och i så fall pajade den och nu sitter man i sjön. Då kan man inte streama sin musik på polarens 360. Men man kan göra det på det gamla hederliga sättet: rippa hela sin cd-samling till Xboxens hårddisk, plocka loss den och åka över till polaren och lyssna på sin musik på hans Xbox. Eller bara stänga in sig i en vecka och dra ner alla sina tolv *Complete Motown Singles*-boxar och njuta av sin egen förträffliga musiksmak.

20 CENTIMETER MAKT

Det ska vara en fjärrkontroll i år. Eller slutet på det här året och nästa år, snarare. Som separat 360-tillbehör kränger man en fjärrkontroll på 15–20 centimeter som funkar på samma sätt som kontrollen till ett mediacenter. Förutom att kontrollera film, musik och övrig media kan man även skriva med den, ungefär som man skriver sms på mobiltelefoner.

PAGEUP – PAGEDOWN

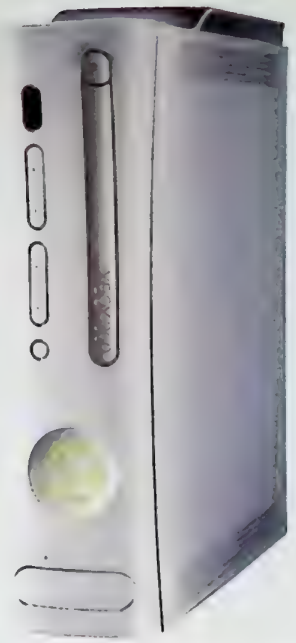
För att citera den där sköna släktingen i *Napoleon Dynamite* – "Ni är bara avundsjuka för att jag varit på nätet och chattat med brudar hela dagen" – så handlar lanseringen av 360 och nya Live mycket om sociala fundament. Förutom röst- och videochatt, så kommer rävar av gamla skolan att via usb kunna plugga in ett tangentbord. Men inte för att skriva, lustigt nog.

– Nej, det finns inget stöd för det. Det enda man kommer kunna göra är att bläddra i menyer och liknande.

EXTRA SVÄNGRUM

En gång i tiden fanns inte 20 gigabyte. En gång i tiden sa en kille i brillor på Microsoft att "640K minne borde räcka för alla". Sen blev han världens rikaste man och hans senaste skapelse har en löstagbar hårddisk på 20 gigabyte. De är, som tidigare nämnt, löstagbara och kan förflyttas som ett mycket osexigt minneskort.

– Jag har svårt att se att man kommer att behöva mer än 20 gigabyte, det skulle vara om man hade en väldigt omfattande musiksamling man vill klämma ner, säger Mattias Edlund. Däremot kommer vi att sälja separata hårddiskar, så man kan skifta dem vid behov.



Komplett multimediamix. Tillsätt bara 360 och vispa frenetiskt i två minuter.

maraton

SAMVERKAN MOT INBROTT

Det där med chippning av Xbox känns ungefär lika mycket som en gråzon som Micke Brinkenstjärnas förehavanden. Klart är i alla fall att det är shady business, något som blev en slags undergroundstandard på Xboxen, så till den grad att det sipprade upp i mainstreamfåran – minns till exempel Svenska Dagbladets artikel i juni: "Kungen av kretskort utmanar Microsoft". Chippning lär med största säkerhet inträffa även på Xbox 360.

– Vår målsättning har givetvis varit att göra det svårare, rent tekniskt, säger Mattias Edlund.

Han påpekar också att de nya multimediafunktionerna förhoppningsvis har gjort behovet av chippning väsentligt mindre.

EXKLUSIV RETRO

Jag älskar rykten. Varje gång en ny konsol är på väg sprids rykten som de där feta bränderna i amerikanska nationalparker. Först trodde vi att Xbox 360 skulle vara helt bakåtkompatibel. Men på E3 i år sa Microsofts Robbie Bach att den skulle vara "bakåtkompatibel med de bästsäljande Xbox-titlarna."

Vad det nu betyder.

– Ja, det är vad vi säger just nu, fnissar Mattias Edlund. Målet är ju såklart att i förlängningen göra så att alla gamla Xboxspel går att köra på 360, men det är ett litet hantverk i sig. Därför väljer vi att börja processen med de spel de flesta redan har.

PAPPA VET BÄST

Här i Europa är det bara töntigt med åldersgränser. När jag var 11 såg jag själv den usla brat pack-rullen *Mobsters* och det enda som drabbade mig var Christian Slaters källarskådisnivå. I USA gäller en annan syn på det. Redan förra Xbox kom med så kallad parental control. Något som även är standard på 360, nu när PEGI:s skala blivit officiell mättstock.

– På konsolnivå kan man påverka detta. Man kan med lösenordsskyddade inställningar hindra att till exempel spel från 12 år inte får spelas utan att ange lösenord. Denna info ligger i koden på 360-spel och läses av maskinen. Därför kan man även lägga in blockad helt mot gamla Xboxspel, som ju inte har detta inprogrammerat.

FJÄRRFRI KONTROLL

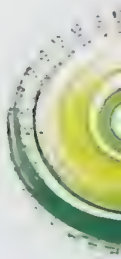
Jag äger inget Dvd Playback Kit till min Xbox. Jag känner ingen som gör det. Jag har nog aldrig sett den där fjärrkontrollen annat än på bild. Men det spelar ingen roll, för den är snart överflödig. Xbox 360 har en intern cd/dvd-spelarfunktion som inte kräver några extra tillbehör. Att man inte kör hd-dvd direkt, som har tre gånger lagringskapaciteten, lär vara en kostnadsfråga – särskilt med tanke på hur nya konsoler kan stå och falla med introduktionspriset.

DEJTFÖRSÄKRAN

Jag säger inte att utseende är viktigt, men kommer ni ihåg hur jobbigt det var när man skulle dejta någon man dribblat upp på nätet och allt var som i en Björn Rosenström-låt? En av visionerna för Microsoft är att lansera en webbkamera för Xbox Live – då kan man ju videochatta med folk utan att sen behöva träffa någon med ett utseende bara en mor kan älska!

– Det är inget som kommer till lanseringen, men det kommer inte krävas mer än vanliga Live Silver för att man ska kunna videochatta med alla på kompislistan. Även om du kollar film samtidigt kan du ta emot meddelanden om att någon vill prata med dig.

Vi gissar även att det kommer att dyka upp massa sköna spel som bygger på att man ser sig själv i kameran utföra massa rörelser. Groundbreaking stuff. ■



It's alive!

Gamle Fantomen brukade spela korrespondensschack med överste Weeks. Dagens Fantomen spelar Perfect Dark Zero mot hela världen. Med nya Xbox Live vill Microsoft nå ut till minsta superhjältegrotta. TEXT_TOMMY RYDLING

Ni kanske har hört om en liten grej som kallas "Internet". Ni kanske också har hört talas om Xbox Live. Två miljoner reggade prenumeranter hittills. Okej att hälften säkert är spökkonton från någon stackare som fick nog efter sin första förnedring med 0-6 0-6 0-6 i *Top Spin*, men ändå. Har man en ledig kväll och ett Xboxspel kan man vara säker på att hitta andra spelsugna runtom i världen för en snabbis.

Kudos till Microsoft som har musklerna (alltså dollars) att faktiskt lägga den infrastruktur som behövs för att konsolspel via Internet ska bli mer än bara löst prat och några halvhjärtade servrar med DNAS-error där tre skandinaviska speljournalister förtvivlat försöker starta en omgång av *Resident Evil Outbreak #2*.

Med Xbox 360 slår man på stora trumman – alltså den megastora. Nu ska varenda jäkel koppla upp sig, visa upp sig, chatta, betygsätta varandra och skryta med sina spelpoäng. Det är dags för Xbox Live version 2.0.

GAMERTAG
Kanske det viktigaste med hela ditt Livekonto; ditt namn. Har du väl valt ett så finns det ingen återvändo, så försök att komma på något fyndigare än H Brun eller något annat meningt i den stilen.

GAMERTILE
Säg hej till dig själv. Här lägger du upp ett foto eller väljer en gullig förskapad bild, som en *Nintendogs*-söt labrador, till exempel. Ett tag sa Microsoft att de hade stoppat fotomöjligheten på grund av snuskpotentialen. Nu verkar de vara på igen. Men räkna med censur. Och webbkameran släpps först till våren, så streama över något från din PSP så länge.

HE SHOOTS - HE SCORES!
Allt bra du gör i alla spel – oavsett om du spelar Live eller offline - registreras (inte så hemskt som det kanske låter) och ger skönа poäng. Akta dig för någon med tokigt hög gamerscore. Hån eller hon har antingen hackat systemet eller är en grym gamer. 9 999 999 verkar vara max vad som får plats rent grafiskt. Sikta på det.

VÄNNER
"Mina vänner har tagit slut" sjöng Orup. Han hade inte Live. Stackars Orup.

MEDDELANDEN
You've got mail.
Här hamnar viktig info från högre ort, tillsammans med hänfullt komponerade rapsor om hur mycket spö du fick i senaste *Fifa*-matchen.

ZONBUDDHISM
Beroende på vilken aura du vill utstråla och vilket motstånd du vill möta så kan du välja spelzon. Det är helt enkelt ett sätt för dig att berätta vilken typ av motstånd du föredrar: mysiga mjukisar eller gälna 1337-gamers som r0x0r!

KOM Å KÖP
Marketplace är the place to be. Här köper du olika saker som Microsoft lägger ut på försäljning. Som nedladdningsbara demon, expansionspaket eller tramsiga Xbox Live Arcade-spel. Vågar vi gissa på mer multimediagodis också, som musik och filmtrailrar?

SKAPA DIG ETT RYKTE
Om folket där ute gillar dig kan de ge dig positiv feedback. Om du kopplar ner dig varje gång du ligger under i *Perfect Dark Zero* får du få negativ feedback. Totalen visas här i form fina stjärnor – all likhet med wantedstjärnorna i *Grand Theft Auto*-spelen är helt oavsiktlig.

HJÄLP! JAG ÄR FÖRVIRRAD!

F: Vad händer med mitt vanliga Livekonto? Måste jag avsluta det och starta ett nytt?
S: Lugn. Ditt gamla konto överförs till Xbox 360. Bara att fortsätta lira.

F: Vad kostar ett Livekonto?
S: 599 kronor per år, precis som förut.

F: Vad är det för skillnad på Silver- och Guldabonnemangen?
S: Med Silver (som är gratis) kan du inte spela mot andra. Du behöver Guld. Varför har du annars köpt en 360?

F: Måste jag betala mitt Liveabonnemang med ett kreditkort?
S: Nej. Nytt för den här gången är de Livekort du kan köpa i butik, som har en unik kod som du knappar in för att aktivera ditt konto. Bra för dig som tycker att det är läskigt att lämna ut dina uppgifter eller för europeiska u-länder där man inte uppfunnit kreditkortet ännu.

F: Kan jag prova skiten innan jag bestämmer mig?
S: Japp. 10 dagars provguldabonnemang ingår när du köper en 360. Den riktiga, alltså, inte snikvarianten för tusen kronor mindre.

F: Hur betalar jag på Xbox Live för demon och sånt?
S: Med ditt kreditkort eller med det nya poängkortet. Funkar som kreditkort men köpes i butik.

F: Varför ska jag betala extra för de simpla spelen på Xbox Live Arcade?
S: Det ska du inte.

Köp ny tv!

Platt är det nya svart

Vi har också berörts av det: behovet av att skaffa en ny och het tv för att göra Xbox 360 rättvisa. För att kolla vad som egentligen är bäst åkte vi till tv-butiken Pause i Stockholm och lirade tills ögonen blödde. TEXT_MATS NYLUND

En representant för Microsoft tillstötte med en vackert mattsvart dev-Xbox, lämpliga sladdar och några spel. Väl i butiken möttes vi av Stefan, som till vardags säljer grisdyra tv-apparater. Efter att ha kånkat in vår gigantiska bildrörs-tv för att ha något att jämföra med – sådana antikviteter för man inte längre i bättre sorterade tv-butiker – intog vi ett hörn bland enorma plasmaskärmar för att börja testa.

Ett snabbt test av vår medhavda recensions-tv visade att spelen visserligen ser bättre ut än gamla Xbox, och dessutom förstås är i riktig widescreen, men jämfört med de optiska excesser som komma skulle såg den ganska blek ut. Du kan spela Xbox 360-spel på din gamla bildrörs-tv och de ser väldigt bra ut, men om du provar något annat alternativ kommer du inte att vilja byta tillbaka.

Vi lyckades koppla in vår 360 till alla plasmaskärmar i butiken samtidigt, vilket underlättade en rättvis jämförelse. Efter att ha kört några varv i *Project Gotham Racing 3* och spöat varandra och personalen i *Dead or Alive 4* begrep vi det vi miss-

Vår medhavda bildrörs-tv. Visst ser det riktigt bra ut, tyckte vi. Det var dock innan vi provade åtta plasmaskärmar samtidigt.

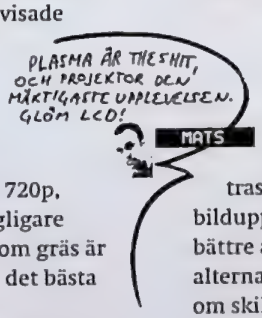
Vi konstaterade snabbt att lcd-skärmar inte är idealiska för spel, hur dyra de än är.

De svindyra plasmaskärmarna var inte helt oväntat perfekta för spel. Bara att börja spara alltså.
Foto: Fredrik Idengren

STEFAN SVARAR

Stefan, du har koll på riktigt bra skärmar. Vad tycker du är det viktigaste att tänka på som ny tv-köpare?
– Tänk på att uppdatera kringutrustningen, tv:n är bara en del. En plasma ser kanske inte bra ut om du har analog tv-signal och så vidare. Köp också en skärm av ett märke som tillverkar sina egna komponenter, som till exempel Pioneer, Hitachi eller Sharp.
Vad är skillnaden mellan lcd och plasma?
– Plasma ger en mer naturtrogen bild med fler nyanser än lcd.
Vad är skillnaden mellan 1080i och 720p, är det hur många pixlar bred bilden är?
– Siffran är antalet linjer på höjden, och har inget med pixlar att göra. I betyder interlaced, att skärmen ritar upp varannan linje på vägen ner, sedan varannan på vägen upp igen, vilket är lite långsammare. P står för progressive scan, det vill säga att hela bilden ritas upp på en gång.
Vad betyder egentligen hd-ready?
– Det innebär att tv:n klarar 720p och 1080i i både 50 och 60 hertz, samt har digital ingång, antingen HDMI eller DVI, samt komponentkabel.
Vilken kabel är bäst då? Xbox 360 stödjer ju tyvärr inte HDMI.
– HDMI är förstås bäst eftersom det är den senaste standarden, förutsatt att man har en bra videosignal. DVI är en gammal variant av samma sak och alltså näst bäst. Komponent är hyfsat, åtminstone bättre än gamla scartkablar.
Vad har du för tv själv därhemma?
– Jag kör med projektor hemma, det är den bästa upplevelsen.

tänkt redan från början – plasmaskärmar är the shit när det gäller spel. Allt från den dyraste 110 000-kronorsmodellen till budgetvarianten för 16 000 visade en klar och skarp bild som inte släpade efter märkbart. Lite märkligt var dock att den högre upplösningen 1080i visade sig vara underlägsen den lägre 720p, som kändes betydligt behagligare att se på. Har man pengar som gräs är alltså en stor plasma-skärm det bästa alternativet.



Lcd-skärmar har vi tidigare provat med förra generationens konsoler och funnit att de inte fungerar något vidare. Bilden är helt enkelt för bra för sitt eget bästa, skärpan och kontrasten är så hög att det blir obehagligt att spela någon längre stund. I spel yttrar sig detta i att pixlarna syns väldigt tydligt och att mörka ytor blir väldigt mörka och ljusa extremt ljusa. Plasmaskärmar klarar fler nyanser och kan därmed visa en mer balanserad och behaglig bild. Vi fann samma sak här, inte

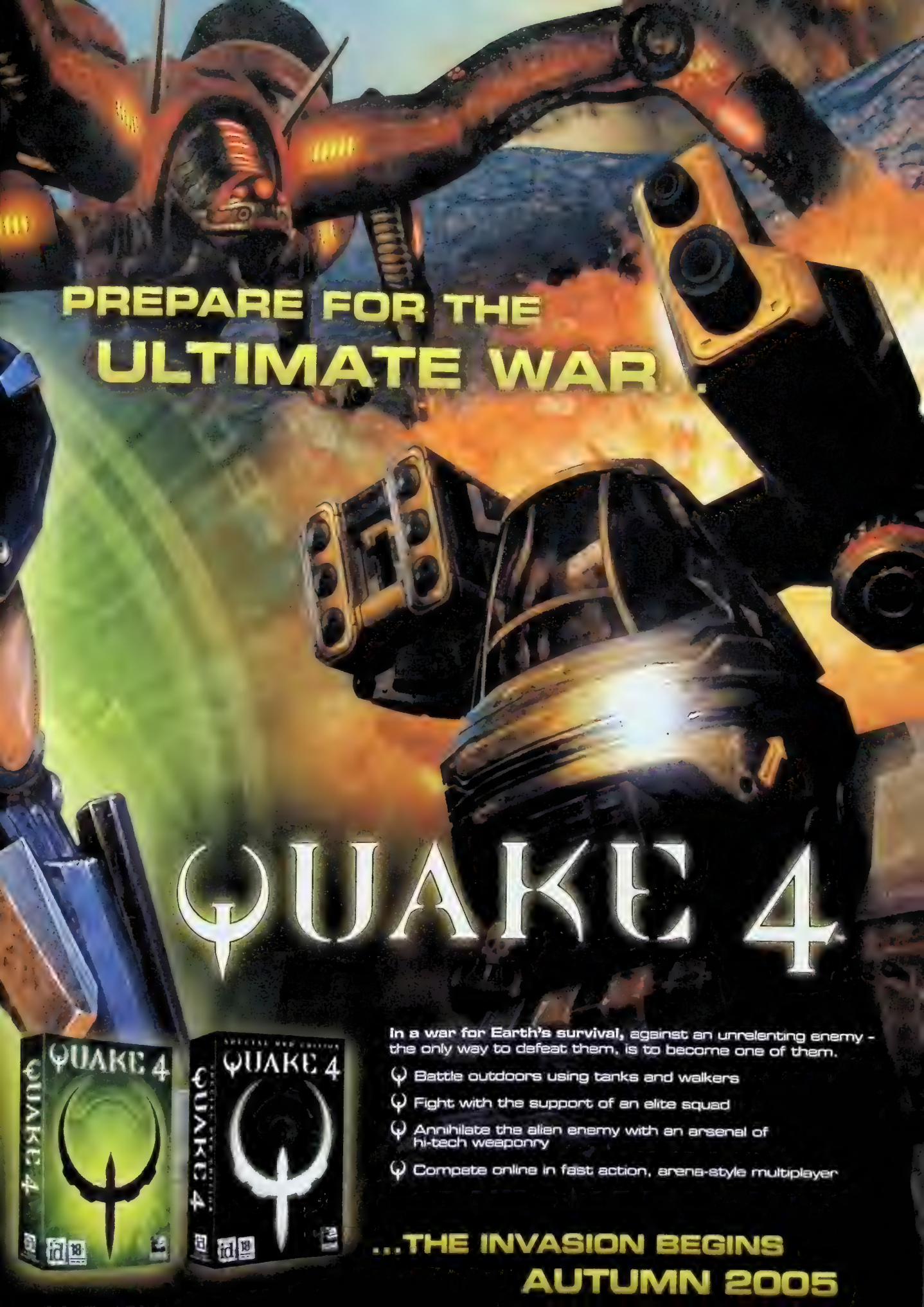
Project Gotham Racing 3 med projektor krävde nästan bilbälte och åksjukepåsar

ens den svindyra jätte-lcd av lyxmärket Loewe vi provade lyckades göra spelen rättvisa. Moiréeffekter och onaturligt hög kontrast förstörde upplevelsen, även om bilduppdateringen och skärpan var något bättre än på plasmaskärmarna. Inget bra alternativ i någondera upplösningen, även om skillnaden mellan 720p och 1080i var minimal på lcd-skärm.

Slutligen övertalades vi av personalen på Pause att prova en ny hd-projektor. Modellen var en Epson TW-600 (som kostar i sammanhanget blygsamma 19 000 kronor) och när vi slog oss ner framför en jättelik duk i ett nedsläckt rum var upplevelsen större än vi föreställt oss. *Project Gotham Racing 3* med projektor krävde nästan bilbälte och åksjukepåsar, och varje smocka kändes fysiskt i *Dead or Alive 4*. Skärpan och bilduppdateringen var inte lika bra som på plasmaskärmarna, men den enorma bildytan kompenserade utmärkt väl för detta. En viss eftersläpning gör att projektor kanske inte bör vara förstahandsvalet för den som bara vill spela snabba shooters, men vill man ha närvarokänsla kan det här alternativet inte överträffas.

Slutsatsen blir alltså att plasmaskärm är klart bäst om du vill ha perfekt bildkvalité och bra skärmuppdatering. Plasma är tyvärr också bäst om du vill ha så lite pengar kvar i plånboken som möjligt, men lcd-skärm är inte något vidare bra alternativ för spel oavsett hur mycket pengar du kastar på den. Projektor kräver en duk, eller en dedikerad vit vägg, och helst ett rum som går att mörklägga (om du vill att svart ska vara svart alltså). I gengäld är de jämförelsevis billiga och ger en enorm upplevelse. Därför rekommenderar vi plasma eller projektor, beroende på budget. ■

© 2005 id Software, Inc. All rights reserved. Published and distributed by Activision Publishing, Inc. under license. Developed by Raven Software Corporation. QUAKE, and ID are registered trademarks of id Software, Inc. in the U.S. Patent and Trademark Office and/or some other countries. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.


PREPARE FOR THE
ULTIMATE WAR
QUAKE 4
QUAKE 4
QUAKE 4
In a war for Earth's survival, against an unrelenting enemy - the only way to defeat them, is to become one of them.
Battle outdoors using tanks and walkers
Fight with the support of an elite squad
Annihilate the alien enemy with an arsenal of hi-tech weaponry
Compete online in fast action, arena-style multiplayer
...THE INVASION BEGINS
AUTUMN 2005

Våga fråga

Vi svarar på dina 360-funderingar.

Kan man använda sina gamla Xboxhandkontroller till Xbox 360?
Nej.

Kan man använda sina gamla Xboxminneskort till Xbox 360?
Nej.

Vad är det för skillnad på Core System och Premium Pack?
Core System är ett nedbantat paket utan hårddisk och med trådig istället för trådlös handkontroll. Plus att det dyrare paketet har en kromad dvd-släde.

Kan man köpa ett Core System och köpa till en hårddisk senare?
Ja. Man kan även komplettera med trådlösa handkontroller.

Kan man sätta in en vanlig hårddisk i en Xbox 360?
Nej, hårddisken till 360 är skräddarsydd.

Vilka hdtv-upplösningar stödjer Xbox 360?
720p (progressive scan) och 1080i (interlaced). Vi går in mer i detalj om tv-apparaterna och allt som hör till på sidorna 54–55.

Ställer man in upplösningen på spelet manuellt eller sker det automatiskt?
Man kan ställa in vilken upplösning man vill köra på i konsolens inställningsmeny.

Kan man välja att köra ett spel i en lägre upplösning, till exempel vanligt 4:3-format, även om man har en tv som är hd-redo?
Ja.

Måste jag köpa en hdtv för att kunna spela Xbox 360?
Nej, men det blir roligare. Kolla in våra tv-sidor (54–55) där vi testar plasma och lcd.

Vilken typ av surroundljud stödjer Xbox 360?
5.1.

Kan jag spela in tv-program med min 360?
Nej, men du kan däremot streama tv-program från din Windows Media Center-dator.

Kan jag streama filer över Live och visa till exempel bildspel med musik för mina kompisar från min digitalkamera och Ipod?
Inte vid lanseringen, men det är inte omöjligt att en sådan funktion kommer att läggas till vad det lider.

Kan jag ladda ned (köpa) filmer och musik från Xbox Live till min 360?
Vid lanseringen kommer man att kunna ladda ned saker som filmtrailers och musikvideor. Microsoft har däremot uttalat att de gärna vill bräcka Apple och deras Itunes på film- och musiknedladdningsfronten, så det ska bli spännande att se vad som händer framöver.

Jag såg en bild på en sjukt stor Xbox 360-transformator. Är den verkligen så stor som ryktet gör gällande?
Ja. Transformatorn har flyttats ut ur själva boxen för att kunna dra ner på fläktarna.

Kommer spelen till Xbox att se annorlunda ut om man spelar dem på en 360?
Nej.

Microsoft har sagt att Xbox 360 ska vara bakåtkompatibel med "bästsäljande Xbox-spel, till exempel *Halo 2*". Vad betyder det?
Microsoft hälsar att de i dagsläget inte kan kommentera detta.

Kan man överföra savefiler från en Xbox till en 360 så man inte behöver börja om på de Xboxspel man vill köra på 360?
Nej, men oroa dig inte för det. Du kommer antagligen inte kunna spela dem ändå (se ovan).

Hur mycket väger Xbox 360?
Ungefär fem kilo med hårddisk och transformator.

Xbox 360-spelen verkar bli väldigt dyra. Varför? Är det inte vanliga dvd-skivor som spelen ligger på?
[illegible]

Vad händer med mitt Livekonto när jag köper en 360? Måste jag starta ett nytt konto?
Nej, du kan migrera ditt befintliga Livekonto till Xbox 360.

Måste jag ha ett kreditkort för att kunna starta ett nytt Livekonto?
Nej, du kan köpa ett "Subscription card" i butik. Finns i tremånaders- och tolvmånadersvarianter (599 kronor för ett år).

Vad är det för skillnad på Silver- och Guld-Live?
Den stora skillnaden är att med Silver (som är gratis) kan du inte spela över Xbox Live. Vårt tips: skaffa Guld genast.

Guld verkar grymt! Får man testa?
Ja. Det följer med ett 30 dagars provkonto när du köper maskinen.

Vad heter "guldmedlemskort" på finska?
Kulta-tason jäsenkortti.

Måste jag ha en router för att komma ut på Xbox Live?
Nej. Men om du har en dator som du också vill komma ut på Internet med samtidigt så behöver du en router som du kopplar in bägge maskinerna till.

Vad är en gamertag?
Det är ditt namn när du spelar över Live. Välj med omsorg, eftersom du inte kan byta det när du väl har startat ett konto.

Hur tar man bilder på sig själv till sin gamertag?
I dagsläget kan man inte göra det, hälsar Microsoft. Antagligen för att de inte har rett ut vad de ska göra med alla oundvikliga snuskbilder som då skulle florera på nätet. Men möjligheten att lägga in egna bilder är fortfarande något man undersöker.

Kan man överföra filer från en pc till sin Xbox 360?
[illegible]

Kan man koppla in en Macintosh till Xbox 360?
[illegible]

Innehåller Xbox 360 någon form av trådlöst nätverk för att kunna synka med datorer, telefoner och dylikt?
Det finns en trådlös adapter att köpa till som man enkelt snäpper fast bakpå konsolen, som gör att man kan använda Xbox Live trådlöst och streama information från en Windows-pc. Däremot finns ingen synk- eller filöverföringsmöjlighet.

Använder de trådlösa handkontrollerna bluetooth?
Nej, de använder en integrerad 2,4 gigahertz trådlös teknologi.

Är det sant att maskinen blir väldigt varm?
Ja. Eller snarare så blåser den ut stora mängder varmluft. Förhoppningsvis är maskinen välkyld inuti, men det blir alltså ruggigt varmt vid utblåset.

Sladden som följer med Xbox 360, stödjer den hdtv eller måste jag köpa en separat?
Om du köper Core System (det billigare paketet) så får du en vanlig komposit-AV-kabel, som inte funkar med hdtv. Om du köper det dyrare paketet så får du en komponentkabel, som fungerar alldeles utmärkt.

Jag har hört att *Kameo* ska finnas som demo att ladda ner till sin hårddisk ifrån dag ett. Stämmer detta? Och finns det i sådana fall flera nedladdningsbara demon tillgängliga? Kommer de att kosta något?
Microsoft svarar: "Vi har inte kommunicerat vilket nedladdningsbart innehåll som kommer att finnas tillgängligt dag ett."

Hur betalar man för nedladdningsbara saker på Xbox Live?
Antingen med kreditkort eller så går man till butiken och köper ett poängkort, som är värt en viss summa pengar och används på samma sätt som ett kreditkort.

Med Guldkortet blir du insläppt överallt.

Allt du har hört är sant.

VÄLJ PAKET	[illegible]	[illegible]
	3995 kronor	2995 kronor
Konsol	Ja	Ja
Trådlös handkontroll	Ja	Tillval
Trådig handkontroll	Nej	Ja
Komponent-HDAV-kabel (med scart-adapter)	Ja	Tillval
Komposit-AV-kabel (med scart-adapter)	Nej	Ja
Hårddisk	Ja	Tillval
Bakåtkompatibilitet*	Ja	Nej
Nätverkskabel	Ja	Tillval
Headset	Ja	Tillval
Xbox Live Silver	Ja	Ja
Xbox Live Guld (30 dagars testperiod)	Ja	[illegible]
Kromad dvd-släde	Ja	[illegible]

SIKTA PÅ GULD	[illegible]	[illegible]
Spela online mot kompisarna	Nej	[illegible]
Underhåll din kompislista	Ja	[illegible]
Köp nedladdningsbart stuff på marketplace	Ja	[illegible]
Chatta och snacka med kompisarna	Ja	[illegible]
Uppdatera spelen	Ja	[illegible]
Gratis Livehelger för att testa spel	[illegible]	[illegible]
Skapa din egen spelarprofil	[illegible]	[illegible]
Exklusivt nedladdningsbart [illegible]	Nej	[illegible]
Avancerad matchmaking	Nej	[illegible]

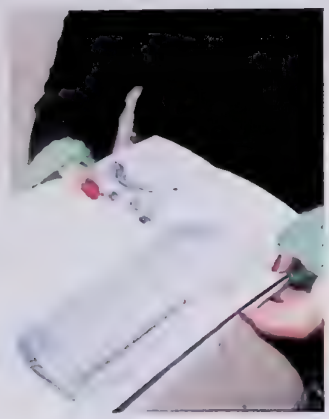
* [illegible]

KONAMI
"DET BÄSTA FOTBOLLSSPEL SOM GJORTS" – OFFSIDE
"ÅRETS STÖRSTA SPORTHÄNDELSE" – RESET
"SPELET ALLA FOTBOLLSÄLSKARE VÄNTAT PÅ ÄR HÄR" – EXPRESSEN
LET'S TAKE IT OUTSIDE
PRO-EVOLUTION NOW AVAILABLE ON PSP
www.pes5.net
PRO EVOLUTION SOCCER 5
DEVOTED TO THE GAME
PSP
XBOX LIVE
PlayStation 2
PC DVD

ENKÄT

”Det är tv-spel va?”

Vad vet egentligen folket på stan om Microsofts nya miljardsatsning? Vi antastade befolkningen i Sundsvall och Stockholm för att dokumentera deras kunskaper. TEXT + FOTO_TOMAS GUNNARSSON



Christian Wreming, 23 år, brudgum på Game

Vilken smak känner du i munnen när du ser den här?
– Lite stålsmak. Lite databurk.
Hur mycket tror du att den väger?
– Under ett kilo…
(Snarare fem kilo – reds anm.)
Kan du vara lite mer specifik?
– Typ, öh, noll komma… sex.
Hur lång tror du att den är?
– Oof! Jag tror… typ… 40 centimeter. (Nära! 31 centimeter – reds anm.)
Okej, kan du då räkna ut vilken Xbox 360:s BMI?
– Åh. BMI. Kan man pausa eller?
Näe.
– Hehe… Förklara BMI.
Body mass index. Det får man genom en formel där man sätter in längd och vikt, blir resultatet över 23 är man överviktig, under 19 underviktig.
– Åh fan. Frågetecken då.
Tror du att man kommer att kunna glömma den i badkaret påslagen över natten?
– Definitivt.
Brukar du bada med konsoler?
– Aldrig gjort, men en spännande grej. Min tjejs föräldrar har fixat en sån här jacuzzi. Det skulle ju vara klockrent att ha en vattentät maskin som ligger och guppar där i vattnet, och så en plasma-tv på väggen.

Anna Draganov, 20 år.

Ser du vad det här är?
– Xbox, ser det ut som.
Det står det på den.
Är det det vackraste du nånsin sett?
– Näe.
Säg nåt vackrare då.
– Svanar.
Kan du spela upp musik från din Ipod på en svan?
– Näe, det kan jag inte.
Kan du lägga in bilder från din digitalkamera och göra bildspel på en svan?
– Näe, det kan jag inte.
Kan du ens koppla upp en svan mot Internet?
– Näe, det k –
Så Xbox 360 var kanske vackrare än svanen ändå?
– Svanen är fortfarande vackrare. Men kanske inte lika händig. Ja, man kan ju inte använda svanen till lika många saker som en Xbox.
Om du ägde en Xbox 360, var skulle du då ställa den?
– Bredvid datorn.
Är inte det lite tårta bredvid tårta?
– Jo, kanske, I don't know. Jag kan ingenting om tv-spel. Det är tv-spel va?

Jimmy Ohman, 23 år.

Vet du vad det här är?
– Ja, det är en Xbox 360.
Hur vet du det?
– Eh, jag har läst om den på Internet. Innan jul kommer den släppas.
Ska du skaffa en?
– Näe, jag funderar på att skaffa en PS3 som släpps efter jul.
Vilken smak känner du i munnen när du ser den här?
– Stål.
Hur vet du vad stål smakar?
Visar piercing i tungan
Okej. Tycker du verkligen att den kan kallas Xbox fortfarande, den ser väl inte ut som en låda längre?
– Näe, men jag har hört att man kan ha den åt vilket håll man vill. Men den har ju inget X på sig längre. Det är mycket bättre design på den här än den förra, den var riktigt ful. Den här känns mer som en konsol över huvud taget. Den förra var ju mer som en pc egentligen, som körde på Windows 2000, medan den här är hårdvarukodad för konsol. Och grafiken kommer att vara otrolig, det är väl 4 eller 8 processorer i den?
Jesus. Hur vet du så mycket?
– Jag är it-teknikerr.

»

Nathalie Bergström, 16 år.

Har du sett en sån här förut?
– Ja, det har jag gjort. Det är en Xbox, antar jag.
Xbox-vadå-sexti? Eller, *ähum*, jag menar, Xbox-vadå-säg-nu?
– Det vet jag inte. Jag har inte sett den här modellen, jag har sett en annan.
Är den här det vackraste du sett?
– Det beror på om man ska se materiellt eller inte… Näe, det är det inte.
Vad är vackrare då?
– Gitarrer.
Vad känner du för smak i munnen när du ser den?
– Nåt kyligt.
Och det säger du inte för att det är kallt ute?
– Näe, jag vet inte. Jag vet faktiskt inte. Och knapparna ser ut som M&M, förresten.
Vad skulle du kräva av Xboxen för att du skulle köpa den även om du inte skulle hade råd egentligen?
– Jaa. Den skulle ha många funktioner. Kunna spela mp3, skivor, lägga in bilder, kanske.
Det kan den.
– Va, kan den?
Vill du köpa en?
– Ja det har jag inte råd med.
Men frågan löd ju vad den skulle kunna för att du skulle köpa den även om du inte hade råd.
– Den skulle kunna dansa också, det kan den inte.

”man kan ju inte använda svanen till lika många saker som en Xbox”

"Jag leker hellre med dockor!"

Camilla Ståhl, 19 år

Vilken smak känner du i munnen när du ser den här?

– Citrongodis, kanske.

Om vi var kollegor, och jag skissat upp den här, och chefen var jättemissnöjd och arg, vad skulle du föreslå för ändringar på den för att hjälpa mig?

– Jag tycker att färgen... I allmänhet ser den lite tråkig ut. Nån snyggare färg. Mmm, svart och vit, kanske. Eller liksom, svart med silverkant skulle också vara snyggt. Eller om man vill göra den helt rosa, kanske.

Vet du vad det är, förresten?

– Ett Xbox, ja men det är ju så här, tv-spelsgrejsimojs.

Det är exakt vad det är. Mycket exakt. En miljöfråga då. Hur många datorer tror du att det går åt för att göra ett Xbox 360?

– Ingen aning, ingen aning. Gissa.

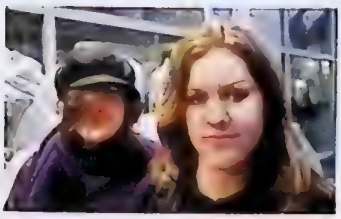
– Nnnn... Näe, ingen aning. 100?

Om den här var en mördarrobot och attackerade dig, var skulle du lägga in stöten i självförsvar?

– Asså den där gula saken ser så inbjudande ut, så kanske ska man sticka där. Eller så är det meningen att den ska vara lockande så att man ska sticka där, och då skulle jag säkert dö, eller nåt. Så jag skulle nog stoppa in småsaker i de här hålen (luftutblåsen – reds anm).

Sugen på att köpa en Xbox 360?

– Jag leker hellre med dockor!



Helena Lindström, 16 år, Martina Eling, 15 år

Vilken smak känner ni i munnen när ni ser den här?

Helena: Citron.

Martina: Citron och päron.

Känner du också päron?

Helena: Ja, nu när hon sa det ja.

Som om jag säger blöt hundmage, känner du den smaken du också?

Helena: Näe, inte riktigt, faktiskt.

Martina: Ett öga.

Jag tänker på ett öga.

Men känner du smaken av ett öga?

Martina: Eeeeeew!

Om ni skulle vara tvungna att ersätta en kroppsdel med den här, vilken skulle ni ta då?

Martina: Min högra överarm.

Varför då?

Martina: Ingen aning. Jag tänker på min högra överarm när jag ser den.

Helena: Min vänstra hand. Jag vill ju kunna spela, så inte den högra.

Men måste du inte ha båda händerna för att kunna använda en handkontroll?

Helena: Näe, jag kan spela med en hand.

Näe man måste ju kunna hålla i både styrkors och knappar. Är det inte bättre att ersätta fötterna med Xbox 360, då kan du ju sitta och spela i sängen?

Båda: Jaaa. Ja!

Fredrik Widén, 26 år.

Multimedia. Vad betyder det ordet för dig?

– Multimedia? Ja, film och musik.

Om ett år, tror du att du kanske svarar Xbox 360 då?

– Tveksamt.

Kommer du inte att köpa en, tror du?

– Näe. Jag funderar på en PS3:a istället. Jag har ju en PS2 och jag är nöjd med den och spelen som kommer ut till den, framförallt rollspelen.

Men PS3 kommer ju att kosta 20 000 kronor!

– Eeh, jag har ju inte kollat upp någon prisuppgift, det har jag inte.

Vad skulle du kräva av Xbox 360 för att du skulle köpa den, även om du varken hade pengar eller tummar?

– Kompatibel med Playstationspel, för det första.

Kunna para katter med hundar, vad mer?

– Framför allt måste det komma lika många rollspel som till PS2:an. Ett bra exempel är allt jag läst om *Fable* till Xbox. Det sägs att det var dåligt och linjärt, att man bara kunde byta kläder och god eller ond och inte storyn så mycket. Hade storyn förändrats hade det nog funnits nåt intressant i det, tror jag. Storyn bakom är viktigast.

Okej. Tack.

Niklas Dahlberg, 25 år.

Mannen på gatan! Inomhus!

– Ja?

Vad är det här?

– Tv-spel.

Vad känner du när du ser den här bilden?

– Game over.

Game over?

– Jag förlorar jämt.

Är den fin, tycker du? Retar den till "pilla, stryka", tycker du?

– Den är fin.

Försök gradera pillsuget då, från "jaja, wowwow" till "vad slät den ser ut och jag vill släta av den!"

– Ja, den är fin. Riktigt fin.

Vilken smak känner du i munnen när du ser den här bilden?

– Mineralvatten.

Vad skulle Microsoft måsta stoppa in i den här för att du ska köpa den, rakt av? Vad skulle den göra för dig?

– ...

Bota bakfylla till exempel?

– Ja, bakfylla. Det vore bra. Jag kände att jag ville köpa en Xbox så fort jag kom in idag.

Jasså?

– Eller går de att stjäla?

Tomas Edbom, 42 år.

En förälder! Ser att du har inhandlat *Burnout Revenge* till Xbox. Brukar du skickas ut på sånt här?

– Näe jag köper det till min son för att han fyller år.

Det är inte så att du inte har en son, att du skäms för att du är så gammal och spelar?

– Näe, för det första skulle jag inte skämmas om det var så. Men jag spelar bara två procent av tiden vi använder den, sen är det barnen. Men jag skulle inte skämmas om jag spelade mer.

Tror du att du kommer att bli tvungen att köpa en sån här snart? (Visar ett foto av Xbox 360)

– Vadå, är det nån ny eller? Vad kan den här göra då?

För det första är den mycket mycket kraftfullare än Xbox, och har ännu bättre grafik. Sen är den en mycket mångsidig multimediahubb, man kan spela mot andra online, lägga upp bilder från digitalkameran, lyssna på mp3...

– Näe, men en sån där har vi redan.

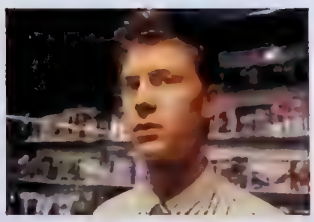
Näe, du tänker nog på den första Xboxen.

– Näe, men den kan göra det där du sa, koppla upp mot Internet, lägga in bilder, vi har en hårddisk till den och så, men den är svart. Nej, det är en sån här vi har. (Ser en Xbox på en hylla.)

→

Atsushi Umezama. 24 år, från Tokyo.

Do you know what this is?
– Xbox 360.
What taste do you feel in your mouth when you look at it?
– Basically I like this design. It's stylish. But I have never played Xbox, cause the controls are American and to big for me, I'm Japanese. This moment I have no idea, but I like the design...
But what taste do you feel when you see it?
– For example?
Candy... Apple... Meatloaf...
– Japanese smashed ice with syrup.
If this was an animal, what would it be?
– Animal? Zebra.
A zebra? Why?
– I have no idea. But a zebra is usually white and black, and this colour is in between.
And if you were an animal?
– Turtle.
So we would se a turtle playing with-
– A zebra, yeah.
Okey. And if this was killer robot...
– Killer robot, yeah.
...Where would you strike?
– Of course here.
(Pekar på powerknappen, The Circle of Light.)
Every Japanese hero have something blinking, like a light or something. Maybe it's a weak point, I think. Yeah.



Joel Liden. 21 år, anställd på Tradition.

Vad står X:et i Xbox för?
– Xbox.
Mmmokej, du kan nog få rätt för det. Vad står 360 i 360 för?
– För rotation. Det ska väl representera något helt nytt. Hela varvet runt.
Vilken smak känner du i munnen när du tittar på den?
– Blod.
Ingen bismak?
– Nänä.
Kommer man att kunna prata med sin Xbox 360?
– Näe, prata med andra via den kommer man kunna, men ja, man kan ju prata med den också.
Har du pratat med din Xbox 1 någon gång?
– Jag har skrikit obscena ord till den, men eh...
Få höra vad du skriker.
– Näe. Barn kan läsa det här.
Säger du aldrig något snällt till den? Typ, nämen, vibrerade du nu? Jag tänker på dig. Sånt.
– Nänä. Säger jag någonsin något till den så är det bara fula ord.
Hur hållbar tror du att Xbox 360 är? Tror du att man kommer att kunna köra över den?
– Jag tror att du kan köra över den, men jag tror inte att den håller.
Jassså inte? Då ska du få följa med här...
– Åh. Okej.
Näe, skojar bara. Stanna här.

Christian Olsson. 17 år.

Vet du vad det här är?
– Ja, ett tv-spel då, Xbox står det där, jag hatar tv-spel!
Oj. Varför då?
– För att det är så värdelöst!
Men Xbox 360 då, du tror inte att det kan vara annorlunda?
– Jo. Men äeh. De är likadana allihopa!
Men herregud, vad har tv-spel gjort dig?
– Spelen, näe ingenting, men det är bara det att, det finns liksom ingen... Alltså vad är det för nytta av det, att sitta framför tv:n och trycka på några knappar så att det händer något med en gubbe? Det är värdelöst. Totalt värdelöst.
Vad är bättre att hålla på med än tv-spel då?
– Min flickvän.
Men alla har ju inte tillgång till din flickvän.
– Näe, det hoppas jag verkligen inte.
Näe, och kan man spela upp musik från Ipod på din flickvän?
– Jo, hon kan sjunga för mig och det låter så bra.
Men kan du koppla upp henne mot Internet?
– Näe, det går inte.
Vaddå, har du försökt?
– Ja. Närå, men det vet jag att det inte funkar, så det är ingen idé att försöka heller.

"Trycka på några knappar så att det händer något med en gubbe?"

Xbox 360 inte så bra som du tror

Xbox 360 – en revolution i spelvärlden som ska ge oss helt nya spel och totalt förändra vår syn på onlinespelande. Eller? Microsoft, som trots att de gärna och ofta uttalar sig om motsatsen vet vad den stora massan vill ha: samma sak som igår, men lite snyggare och bättre marknadsfört.

Den har kallats Xbox 1,5 av föraktfulla människor med alldeles för mycket fritid, som de tillbringar med att posta sina åsikter om maskiner de inte sett i diskussionsforum på nätet. Men de kommer att köpa Xbox 360. De tillhör nämligen den hårda kärna av gamers som Microsoft denna gång inte ser som sin målgrupp, och följaktligen inte marknadsför den nya konsolen till. Nej, målet är att få livsstilsmänniskor som läser Moore och Café att köpa och spela. Kommer det att fungera? Nej, det är fortfarande hardcorespelare som spelar spel, och det är nästan bara den som är hängiven spelare (eller har för mycket pengar som bränner hål i fickan) som lägger 4 000 spänn på en maskin som – let's face it – bara är till för att spela spel på.

Multimediafunktionerna i all ära, men hur många av er tittar på dvd-filmer på era spelkonsoler idag? Tror ni att ni kommer att göra det imorgon? Du som sade ja, längst bak i rummet, du har antingen dålig självkännedom eller ljuger för att spela ball. Det funkar inte.

Och de där 4 000 kronorna då? Lägg märke till att jag inte ens överväger 3 000-kronorsalternativet. Microsoft har i sin oändliga godhet tagit fram ett paket för stressade småbarnsmammor med liten nöjesbudget. De kan köpa sin Xbox 360 Core System, utan hårddisk och onödiga trådlösa fjärrkontroller! Vad vi inte fått veta är förstås att många spel inte funkar särskilt bra utan hårddisk, och vill du spela den respektabla hög av gamla Xboxspel du har liggande i tv-hyllan måste du ha en.

Xbox 360 springer alltså inte i cirklar kring sina föregångare och konkurrenter, även om pr-människorna vill få oss att tro det. Men som pc-ägare har vetat länge nu är det förr eller senare dags att uppgradera hårdvaran. Kommer jag själv att köpa en Xbox 360? You bet. Man kan tycka vad man vill, men spelen kommer i slutänden att göra det värt det.

Mats Nylund

ONE WARRIOR.
TWO SOULS.
PRINCE OF PERSIA
THE TWO THRONES
CRAFT YOUR OWN COMBAT STYLE
...ING SPEED KILLS AND THE EXPANDED
FREE-FORM FIGHTING SYSTEM.
SEIZE THE REINS OF A CHARIOT AND BATTLE
THROUGH THE CITY OF BABYLON.
UNLEASH THE DEADLY DAGGERTAIL
AS THE DARK PRINCE.
COMING DECEMBER 2005 ✦ www.princeofpersiagame.com
16+
NINTENDO GAMECUBE
XBOX
PlayStation.2
PC DVD ROM
UBISOFT

Grönt är skönt. Tycker både Microsoft och deras mexikanskt Joanna Dark

Joannas nya lya

Det är en sak att skapa en nästagenerationskonsol. Det är en annan sak att skapa den rätta hajpen kring den. Microsoft sprider budskapet om Xbox 360 som en smitta. TEXT_SAM SUNDBERG

Välkommen in till Joanna. Den som hitter vibratorn får en hemlig present!

Den rumla formen från Xbox 360 går igen i pr-lägenheten i centrala Stockholm.

De första reklamfilmerna innan avtäckningen var nästan lite olika. Jättelika ufon svävade omkring över världens städer och spridde en inte helt behaglig stämning.

Efter en tids hemlöshet har Joanna Dark hittat en lägenhet i centrala Stockholm. Staden var ett tag tapetserad med fotokopierade anslag där hon sökte bostad, och nu har det synbarligen gett utdelning.

Joannas nya lya ligger fint på Drottninggatan. Den har inretts med Ikeamöbler, modern konst och en kvartett Xbox 360-maskiner: en i vardagsrummet, en i sovrummet, en i gästrummet och en i gymmet. Och så har representanter från media och från spelvärlden inbjudits att komma hem och klämma på hennes nya leksaker.

När jag besökte lägenheten var Joanna inte där, men den var fylld av mediamänniskor och Microsoftpersonal. Och Microsoftrepresentanterna kunde inte sluta prata om vilken perfekt representant Joanna Dark är för Xbox 360 – "stark, banbrytande, dynamisk, karaktärsfull" – ja, inte bara en representant utan en personifiering: Xbox 360 i kött och blod.

Kruxet är bara att Joanna Dark själv inte är kött och blod, utan ettor och nollor. Hon är den rödhåriga, läderklädda, polygonbaserade huvudpersonen i *Perfect Dark Zero*, spelet som Microsoft hoppas ska bli för Xbox 360 vad *Halo* var för Xbox. Och lägenheten är inte en bostad, den är en pr-illusion för media att skriva om och för gamers att snacka om.

Mattias Edlund är produktchef för Xbox 360 i Norden och ansvarig för att sprida "budskapet och visionen". Han är mycket nöjd med medias respons.

– Vi hade en dröm om att lägenheten som händelse skulle uppmärksammas: "Oj, vad coolt, vi fick komma till Joanna Darks lägenhet och där fick vi se..." Vi hoppades förstås att folk skulle skriva om spelen och om Xbox Live, men det är ju en bonus att man också skriver om själva upplevelsen.

När Xbox lanserades 2002 var [illegible] ett dunkelt grottrum. I jämförelse är Ikealägenheten vuxen och mainstream, underhållning snarare än hardcoregaming. Och den är ett budskap som går hem. Förutom att lägenheten genererat upplevelsereportage har den lockat Super PLAY och Reset att anordna tävlingar för sina onlinecommunities där vinsten är att läsaren får komma till lägenheten och testa Xbox 360. Reset har dessutom gjort reklam för Xbox 360 på insändarplats, i form av Joannas "bostadsannons".

VIRUS OCH GERILLA

Lanseringen av Xbox 360 såg ut att börja med avtäckningen i MTV i maj, men det började redan veckan innan med webbplatsen ourcolony.net. Medan Joannas lägenhet får kallas för gerillamarknadsföring är *Our Colony* ett typexempel på viralmarknadsföring. Man skapade en mystisk webbsajt med en intressant tävling, spred adressen till ett fåtal gamers och uppmuntrade dem sedan att sprida budskapet vidare till sina kompisar som i sin tur spred det vidare... Med hjälp av mejl, forum, bloggar och spelsajter är spridningen via Internet hypereffektiv.

– De gamers som vi riktar oss till inledningsvis, de lever i det här, de chattar och pratar i forum, de finns på Live, de spelar, de har hur många kompisar som helst, de lever verkligen den här digitala livsstilen. De är först med att utnyttja de nya funktionerna och de kommer att prata om det. Och i och med att de pratar så sprids det utåt i kretsar som är mindre hardcore, säger Mattias Edlund.

Det är en typisk viral strategi. Tricket är att få reklamen att inte se ut som reklam, utan som *en cool grej*.

– Budskapet måste vara så pass intressant att mottagaren själv vill skicka det vidare. Ju bättre budskap, desto bättre spridning och därmed lägre kostnad per mottagare, förklarar Kristofer Jonsson, viralmarknadsföringskonsult på Go Viral Sweden.

Virala kampanjer har också förmågan att ta sig förbi konsumentens immunförsvar – som får oss att bläddra förbi annonser och zappa bort reklamfilmer – genom att de inte ser ut som reklam och avsändaren inte är en säljare.

– Redan när man tar emot budskapet så har man en annan bild av det: detta är något som är värt att se, eftersom en vän har skickat det till mig, säger Kristofer Jonsson.

REKLAM SOM UPPLEVELSE

Our Colony var inte den första Xboxrelaterade viralkampanjen. Under lanseringen av *Halo 2* började webbadressen ilovebees .com dyka upp i trailers: en hackad webbsida om biodling. Den som grävde djupare på sajten hittade olika meddelanden som knöt an till *Halo*-historien, och snart rynkade Xboxianer världen över sina pannor i grubbleri. Kampanjen, som officiellt heter Haunted Apiary, blev en omedelbar klassiker både i pr-kretsar och i genren alternate reality gaming.

Reklambolaget bakom kampanjen, 42 Entertainment, har som mål "att karva in klientens värld i det kulturella landskapet så att den, likt Midgård eller Hogwarts, blir ett prioriterat resmål för allmänhetens fantasi." I en intervju med *Alternate Reality Gaming Network* säger Jane McGonigal, designer på 42 Entertainment, att kampanjer av den här typen inte är reklam utan en del av upplevelsen.

Tricket är att få reklamen att inte se ut som reklam, utan som en cool grej

42 Entertainment har även bistått Microsoft i 360-lanseringen. De har skapat webbplatsen hex168.com som presenteras som en *Arkiv X*-osande konspirationsteori utarbetad av "professor Jason Q Lutz". I skrivande stund visas mystiska symboler på sajten, som förebådar en nära förestående, kvasiapokalyptisk tilldragelse. Tecknen är en sexhörning och talet 168 (som i det hexadecimala talsystemet motsvarar 360 i vårt decimala system). Besökarna skickar in sina egna bilder av tecknet i hopp om att vinna en inbjudan till releasepartyt för Xbox 360, ett exemplar av konsolen och några spel. Och de sprider budskapet vidare.

Vi européer har också fått oss en viralkampanj till livs i form av sajten origenxbox360.com, där de darrande kaninerna Boss och Didier käkar gyllene bär och ser psykedeliska syner som avslöjar saker om *Origen*. Att även *Origen* visade sig vara en tävling för att få tjuvspela den nya konsolen var dock en antiklimax.

Webbkampanjerna har tagits fram på internationell nivå medan Joanna Darkkampanjen har utarbetats lokalt av nordiska Microsoft och pr-byrån Dist.

Känner vi Sony rätt kan vi räkna med liknande kampanjer när Playstation 3 lanseras nästa år. Det var trots allt de som, med Playstationlanseringen, tog gerillamarknadsföring till spelvärlden.

De säger att det är upplevelser, inte reklam. De säger att det är en digital livsstil, inte en spelkonsol. Men kom ihåg:

Det är inte Joanna Dark som har flyttat till Stockholm.

Det är Xbox 360 som har flyttat in i ditt huvud. ■

"A VISUALLY IMPRESSIVE GAME AND WITH THE DYNAMIC AMBIENCE OF THE REAL NYC."
- OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE 2, UK

"BLACKER, HARSHER, WILDER AT HEART."
- OFFICIAL PLAYSTATION MAGAZINE 2, UK

TRUE CR
NEW YORK

Screenshots taken from PlayStation 2

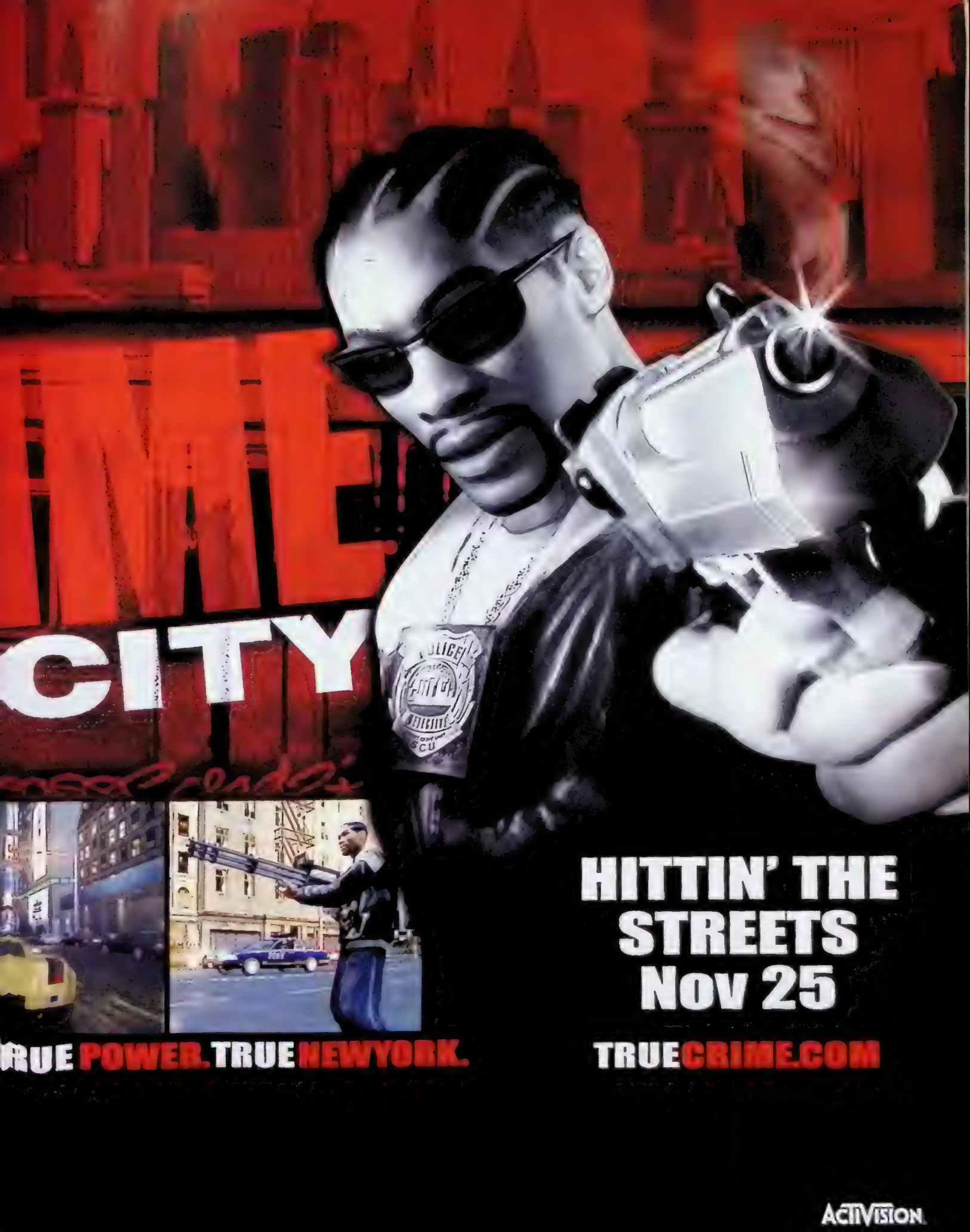
TRUE CONFLI

18+

PlayStation.2

XBOX

NINTENDO GAMECUBE


CITY
HITTIN' THE STREETS Nov 25
TRUECRIME.COM
RUE POWER. TRUE NEWYORK.
ACTIVISION.

Bundsförvanterna

Microsoft vet att det är spelen som gör maskinen, inte tvärtom. Därför har de knutit till sig några av världens bästa spelutvecklare. Här är bundsförvanterna som ska säkerställa framgången för Xbox 360 – och höjdpunkterna ur deras meritlista.

RARE

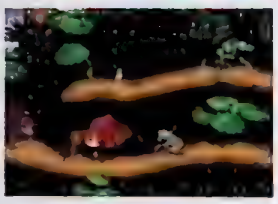
GRUNDADES: 1979
HÖGSÄTE: MANOR PARK, TWYCROSS, ENGLAND

En av de tyd-ligare i raden av paradoxala Xbox 360-överraskningar bjöds rum när Microsoft bytte t.r.o.g. brittiska brödorna Stampers Nintendo-anknutna Rare mot en check på 200 miljoner pund. Resten är fortfarande osäkven historia.

På gång: *Perfect Dark Zero*, *Kameo Elements of Power*, *Banjo-Kazooie 3* (rykte), *Killer Instinct 3* (rykte)

GOLDENEYE
Borde egentligen döpas om till *Perfect Dark -1*. Extremt fingertoppskänslig (och ganska förlagetrogen) Bondtolkning som med ett makalöst singeläventyr och oknäckbar fyrspelarmulti verkade bekräfta att Nintendo 64 verkligen var framtiden, och dessutom skrämma slag på pc-spelarna av bara farten – "världens bästa multiplayerspel", som en tangentbordstrogen bekant till mig utbrast i ett ögonblick han skulle få ångra.

RC PRO-AM
Busig NES-racing för upp till fyra spelare. Radiostyrda bilar utrustade med missiler, nitro och spillolja i en lite sorgligt sällannämnd Rare-pärla. Vi kräver en uppföljare!



DONKEY KONG COUNTRY
Rares första experiment med renderingstekniken Advanced Computer Modeling (och Shigeru Miyamoto) golvade grafiknördarna, tvingade ner spelpressen på knä och sålde fler exemplar än det finns människor i världen. Blev till och med populärt i Japan!

KILLER INSTINCT
ACM-renderad arkadbest som armbågade in sig som ett edgigare alternativ i fighten mellan *Mortal Kombats* digitaliserade våldsbuskis och *Street Fighter II:s* pudade precisionsfighter. Var på tok för snyggt för att konverteras till Super NES, men detta gjordes framgångsrikt ändå. Vuxna människor grät över grafiken.

BANJO-KAZOOIE
Någonstans här lyckades Rare cementera sitt rykte som mästerplagiatörer, gudabenådade grafiker och fantasifattiga karaktärsdesigners. *Banjo-Kazooie = Super Mario 64* på samma sätt som *Diddy Kong Racing = Mario Kart 64*. Alltså ett väldigt bra men väldigt förutsägbart plattformsäventyr med stönga huvudrollsinnehavare. En trea ryktas vara på gång till Xbox 360.

SEGA

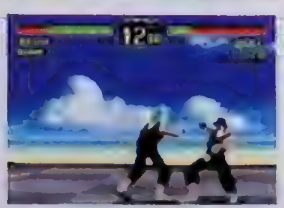
GRUNDADES: 1965
HÖGSÄTE: TOKYO, JAPAN

Behöver knappast någon närmare presentation. Den forna hårdvarumunnuten utvecklar och konverterar numera spel till precis vilket format som helst i utbyte mot mat och husrum. Till Xbox 360 hoppas vi på vardagsrumsversioner av spelen till företagets senaste arkadsatsning Lindbergh

På gång: *Afterburner* (rykte), *Virtua Fighter 5* (rykte), *House of the Dead 4* (rykte), *Crazy Taxi* (rykte), *Chrome Hounds*, *Full Auto*, *Sonic the Hedgehog*, *Football Manager 2006*, *Worldwide Soccer Manager 2006*, *Condemned*

SONIC THE HEDGEHOG
Som Mario fast typ snabbare. Den spikesprydda igelkotten gav i början av nittiotalet Segas uppsticksrattityd ett klarblått ansikte och Mega Drive ett blytungt försäljningsargument. Har sedan dess kommit i målbrottet, börjat hänga i helt fel kretsar och mest sprungit tredimensionella gallopp i Cartoon Network-kulisser till ackompanjemang av två fingrar i halsen-hårdrock. En ambitiös ansiktslyftning är dock i antågande till Xbox 360 och Playstation 3.

VIRTUA RACING
Segas olika divisioner har uppfunnit och förnyat fler genrer än vi orkar räkna till vid det här laget. Arkadässen AM2:s *Virtua Racing* var det första riktigt framgångsrika racingspelet i full 3D och därmed stamfader för typ allt du spelat med en ratt i händerna det senaste decenniet.



VIRTUA FIGHTER
Efter att varenda utvecklingsstudio i världen försökt kalkera av *Street Fighter II* ringde – gissa – AM2 till slut in en ny era av polygonbaserad fighting. Yu Suzukis skötebarn har alltid haft extremt högt anseende i hardcorekretsar och är fortfarande ringens regent i mångas ögon. Desamma riktas för närvarande mot det kommande *Virtua Fighter 5*, som det skulle förvåna oss storligen om det inte dök upp på minst en nästagenerationsplattform.

PANZER DRAGOON
En sällsynt sällsam hybrid mellan svala fantasymiljöer och kokhet shooteraction. Ynglade av sig snyggtitlade *Panzer Dragoon Zwei* och supersällsynta *Panzer Dragoon Saga* innan Saturn la sig ner och dog. Den senaste delen i serien, *Panzer Dragoon Orta*, hör till de allra bästa spelen på Xbox.

OUTRUN 2
Vi hade nästan lyckats glömma bort att Sega gör racingspel också när de helt plötsligt skyfflade ut den Ferrarirröda retroracern *Outrun 2* på arkadmarknaden. Brittiska Sumo Digital stod för en ambitiös Xbox-konvertering som möttes av jubel, hurrarop och jämförelser med *Burnout 3*.

BioWare™ Corp BIOWARE

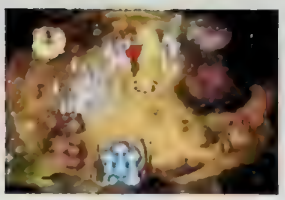
GRUNDAT: 1995
BASERAT I: EDMONTON, KANADA

Idag är Bioware mest kända för sina skönа roll-spel, men det första spel de släppte var faktiskt pjätterobotiret *Shattered Steel*. När de båda doktorer som leder Bioware klämde ur s.g *Baldur's Gate* var de dock fast i rollspelsträsket för evigt, och numera blir ingen förvånad om de gått meddelar att de jobbar på två stycken enorma rollspel samtidigt. Det ska också noteras att de hittils inte släppt ett enda riktigt dåligt spel.

På gång: *Mass Effect 1–3, Jade Empire 2*

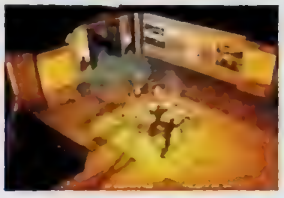
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Lucasarts hade börjat vackla, och dess *Star Wars*-spel blev bara sämre och sämre. Då vände de sig till Bioware, som skapade detta episka rollspel, vilket bara löst byggde på filmerna – och tur var det, eftersom spelet fortfarande anses vara det bästa *Star Wars*-spelet någonsin.



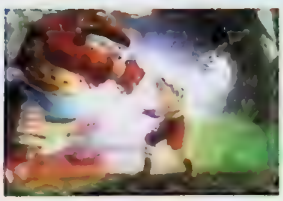
BALDUR'S GATE

Bioware började sin långa rollspelsbana med denna osannolikt framgångsrika (och långa, i speltid mätt) serie och har fortsatt med det även när de börjat använda riktiga 3D-motorer. Grunden är det amerikanska rollspelet *Dungeons & Dragons*, och en klockren äventyrskänsla som håller än idag.



NEVERWINTER NIGHTS

Alla visste att man kunde göra rollspel i 3D, men allt vi fick var märkliga hybrider där man sprang omkring och viftade med svärd i första person. Bioware gjorde det rätt, med ett isometriskt perspektiv som gav lite brädspelskänsla, och givetvis de officiella *D&D*-reglerna.



JADE EMPIRE

Biowares svagaste kort är det småcharmiga och hybridiserade roll-/fightingspelet *Jade Empire*. Därmed inte sagt att det är dåligt, men från en utvecklare som hållit en sådan hög standard är ett spel som är lite över medel nästan en besvikelse. Trots det värt en genomspelning.

---

id ID SOFTWARE

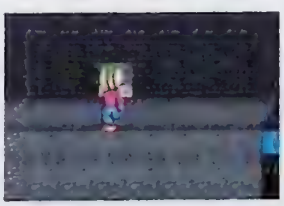
GRUNDAT: 1991
BASERAT I: MESQUITE, TEXAS, USA

Id stod från början för In Demand Software, eller möjligen för Sigmund Freuds idéer om människans undermedvetna. Det stora genombrottet kom med *Wolfenstein 3D*, som kom 1992 och med rätta kan sägas ha startat hela fps-genren. Medarbetare har kommit och gått under åren men grundaren John Carmack driver fortfarande företaget, och programmerar själv stora delar av de 3D-motorer som gjort Id så känt.

På gång: *Quake IV, Wolfenstein Xbox 360* (arbetstitel)

DOOM

Doom var bara en vidareutveckling av *Wolfenstein 3D*, men dess demoner och blod skapade moralpanik i vartenda land det släpptes i, och det fick därigenom mycket mer uppmärksamhet. Att man kunde ladda ner en tredjedel av spelet gratis gjorde förstås mycket för dess popularitet.

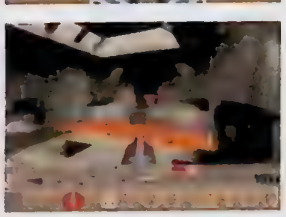


COMMANDER KEEN

Spelen om Commander Keen (det finns minst sex stycken) är charmiga actionäventyr i klassisk plattformsstil, som använde sig av Ids nedladdningsmodell, och sålde tillräckligt för att lägga grunden för kommande 3D-storverk. Spelen är ganska kul än idag.

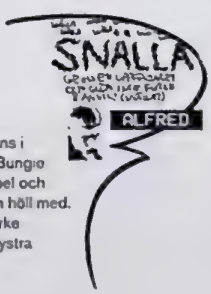
WOLFENSTEIN 3D

En adaption av ett klassiskt shooterspel, men sensationellt nog i 3D, eller åtminstone något som såg ut som 3D på din skärm. Det här spelet startade en grafisk revolution, och plötsligt jobbade varenda liten garageutvecklare på ett 3D-spel, gärna med nazister. Inte lika kul idag.



QUAKE

Quake-serien började som det första riktiga 3D-spelet, vilket var sensationellt i sig. Att det sedan var så oerhört spelbart i multiplayer att det blev standard på varenda lan och tävling var förstås inte illa det heller. *Quake III* spelas fortfarande, även om fyran kanske kan ta över.

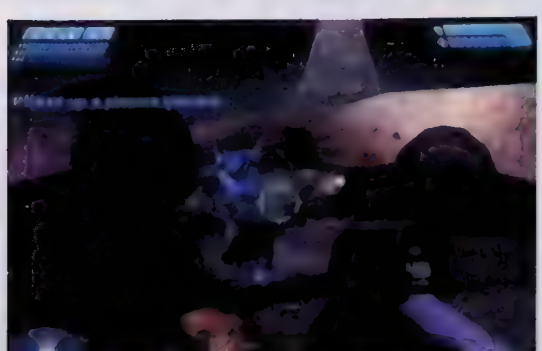


BUNGiE BUNGIE

GRUNDADES: 1991
HÖGSÄTE: REDMOND, WASHINGTON, USA

Bungie var en gång i tiden Apples allra tyngsta kort i kampen om datorspelarnas gunst. Sedan några år tillbaka består de istället Microsoft i samma slag fast på konsolfronten.

På gång: *Halo 3*



HALO

Långlivat experiment som presenterades på Macworld Expo 1999 och i sina unga, Macexklusiva dagar gled in på stickspår som realtidsstrategi och tredjepersonsaction innan det antog sin slutgiltiga form och slog ner som en bomb mitt i Xboxlanseringshysterin. Så någon killer app?

MARATHON

Ett av få vettiga alternativ till Ids totala dominans i början av nittiotalet. I demoversionen hyllade Bungie självt *Marathon* som oöverträffat multiplayerspel och jag tror faktiskt att varenda Macägare i världen höll med. De snåriga storytrådarna – Bungies vattenmärke – broderades sedan ut över en hel trilogi av dystra science fictionkorridorkutarskjutare.

MYTH

Legendarisk realtidsstrategi i 3D – ett av de första i sitt slag. Övertygade de sista två oomvända Macspelarna om att Bungie faktiskt var mjukvarumässias. Kul bonus: Marty O'Donnells musikstycke *Siege of Madrigal* går att höra på en avlägsen avsats i *Halo*-banan Assault on the Control Room.

ONI

Ett lite misslyckat försök att värma upp actionmusklerna, i tredjepersonsvinkel, på Playstation 2. Höjde inte många ögonbryn men en uppföljare har givetvis cirkulerat i spekulationerna om de icke *Halo*-relaterade projekt Bungie säger sig ha i skjortärmen.

TECMO

GRUNDAT: 1981
BASERAT I: TOKYO, JAPAN

Tecmo (som från början hette Tehkan) [illegible] *Ninja Gaiden*. [illegible] *Dead or Alive* och resten är [illegible] historia.

På gång: *Dead or Alive 4*, *Dead or Alive: Code Chronos*, *Ninja Gaiden 2* (ryktе)

NINJA GAIDEN
Det är inte många spelare som orkar fortsätta när ett spel är så svårt att man svettas blod, men Tecmos *Ninja Gaiden* är en av de få spelserier som håller kvar fansen framför skärmen även när de tas av daga med våldsam lätthet för hundrade gången. Det finns ninjor också.

DEAD OR ALIVE
En av världens mest framgångsrika fightingserier är *Dead or Alive*. Att fansen av de olika serierna sedan slåss om vilket spel som är bäst, ofta mer än de spelar respektive spel, må vara hänt, men *Dead or Alive* har alltid varit bäst på fotorealistisk grafik och groteskt svajande bröst.

PROJECT ZERO
Rädda din bror genom att fotografera ihjäl spöken. Det låter flummigt, men råkar vara handlingen i vad som kan vara det bästa skräckspelet i världshistorien. Eftersom du är en försvarslös liten flicka blir det extra otäckt, och känns extra bra när du lyckas besegra en ond ande.

BOMB JACK
Arkadspelet *Bomb Jack* har antagligen släppts till alla existerande format och några till. Idén är att du hoppar runt mellan plattformar och tänder bomber, som exploderar och ger dig poäng. Tänd alla bomber och klara en nivå. Hade också världens mest catchy musiksnuttar.

BIZARRE CREATIONS

GRUNDADES: 1987
HÖGSÄTE: NORDVÄSTRA ENGLAND

Bizarre Creations startades 1987 (då under namnet Raising Hell Software) av engelsmannen Martin Chudley. Deras första kommersiella spel var *The Killing Game Show* på Amiga, men det är deras stiliga racingspel i stadsmiljöer som har gjort dem till de världsstjärnor de är idag.

På gång: *Project Gotham Racing 3*

PROJECT GOTHAM RACING 2
Otroligt men sant. I sitt andra *Gotham Racing*-spel valde Bizarre Creations av någon bisarr anledning att låta vår egen huvudstad Stockholm ingå som en av arenorna i spelet. Resultatet var förbluffande. Först nu kunde man på allvar se hur väl pålästa utvecklarna var. Till och med TV-spelsbörsen på Klarabergsgatan ligger på rätt ställe!

FORMULA 1
1996 fick Bizarre chansen att via utgivare Psygnosis ge ut ett racingspel baserat på formel 1-cirkusen. Spelet, kort och gott *Formula 1*, blev en megasuccé – helt enkelt för att det var snyggt, snabbt och hade grymt autentiska banor. Formel 1-spelen har aldrig vant hetare än i slutet av 90-talet. Tacka Bizarre Creations för det.

METROPOLIS STREET RACER
År 2000 kom spelet som mer än något annat skulle definiera utvecklarens framtid. I Dreamcastspelet *Metropolis Street Racer* fick du köra läckra bilar genom hela städer som avbildats från verkliga livet. Spelet hade en helt egen stil jämfört med andra racinglir och införde bland annat Bizarres signum med "kudos": kör så snyggt som möjligt för att få bonuspoäng.

PROJECT GOTHAM RACING
Från Dreamcast till Xboxlanseringsspelet *Project Gotham Racing*. Utvecklarna spann vidare på hela upplägget med att köra runt i berömda storstäder i vräkiga bilar och att göra det snyggt. *Project Gotham Racing* blev det näst bäst säljande lanseringsspelet till Xbox – inte konstigt att Microsoft är måna om att ta väl hand om sina engelska gullegrisar.

SILICON KNIGHTS

GRUNDADES: [illegible]
HÖGSÄTE: ST CATHARINES, ONTARIO, KANADA

Även kanadensiska Silicon Knights hörde en gång i tiden till Nintendos Dream Team. Efter en uppmärksammad split häromåret har de nu hakat på nästagenerationståget. Först ut: Xbox 360.

På gång: *Too Human 1–3*

ETERNAL DARKNESS
Lyckad skräckmatiné som genomgick en generationsmetamorfos från N64 och blommade ut som ett av de populärare spelen till Gamecube. Störst uppståndelse väckte de så kallade sanity effects, som lurade spelaren att minneskort raderats och hårdvara ballat ur när rollpersonen tappade förståndet.

METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES
Medan Shigeru Miyamoto och Hideo Kojima skålade och skapade rubriker med sitt första (väldigt ytliga) samarbete någonsin var det Silicon Knights som fick sitta i källaren och knacka kod. Den färdiga remaken, som klädde upp det ursprungliga *Metal Gear Solid* i tvåans grafikmotor och stoltserade med nyregisserade mellansekvenser, hyllades inte helt oväntat som ett av de allra bästa spelen till Gamecube.

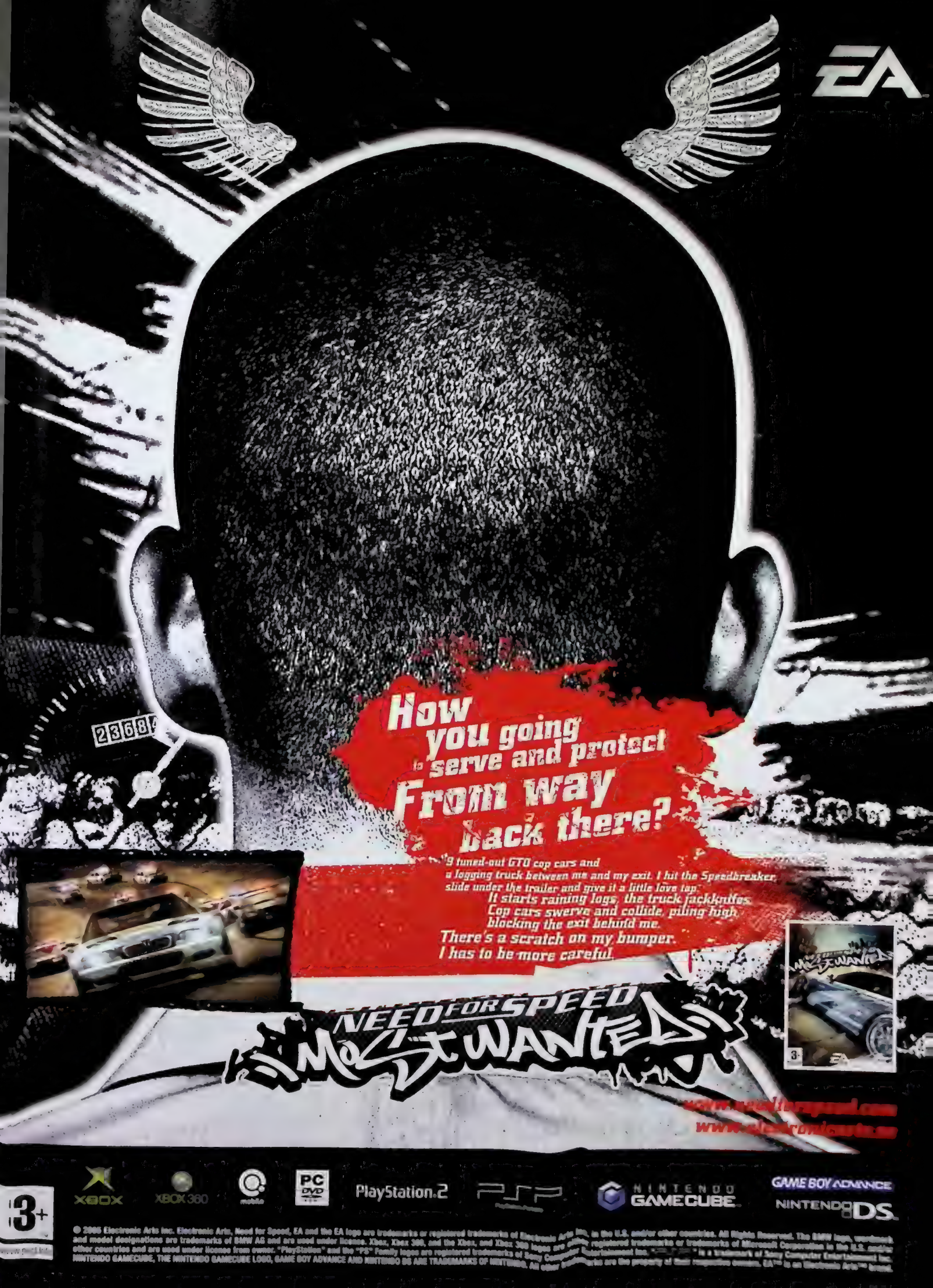
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN
Sällsynt makaber vampyrsaga som bet sig fast i och sög sin inspiration från *Zelda*-ådran – och dessutom stoltserade med över hundra bedövande repetitiva speltimmar. Den extremt osympatiske antihjälten Kains första uppenbarelse gav sedermera upphov till en liten blodig fontän av uppföljare och sidohistorier. Bäst: *Legacy of Kain: Soul Reaver*, utvecklat av Crystal Dynamics (vars andra adopterade varumärke, *Tomb Raider: Legend*, ni snart kommer att kunna spela på bland annat Xbox 360).

MISTWALKER

GRUNDADES: 2004
HÖGSÄTE: TOKYO, JAPAN

Efter *Final Fantasy XI* bestämde sig rollspelsmestorn Hironobu Sakaguchi för att lämna Square och segla ut på okänt vatten vid rodret för en egen studio. Microsoft var inte sena att ge Mistwalker vind i seglen med en deal som omfattar två stycken exklusiva titlar till Xbox 360: *Lost Odyssey* och *Blue Dragon*. Inblandade är även folk med namn som Nobuo Uematsu och Akira Toriyama, vad nu det ska betyda.

På gång: *Blue Dragon*, *Lost Odyssey*


How you going to serve and protect From way back there?
...9 tuned-out GTO cop cars and a logging truck between me and my exit. I hit the Speedbreaker, slide under the trailer and give it a little love tap.
It starts raining logs, the truck jackknifes. Cop cars swerve and collide, piling high, blocking the exit behind me.
There's a scratch on my bumper. I has to be more careful.
NEED FOR SPEED MOST WANTED
XBOX
XBOX 360
PC DVD
PlayStation.2
NINTENDO GAMECUBE
GAME BOY ADVANCE
NINTENDO DS
3+

PROJECT GOTHAM RACING 3

Undrar du vad nästa generation kan göra för dig? Du kan sluta fundera nu. Framtidens bilspel är här.

Antalet gånger som jag blivit genuint förbluffad över ett spel är mycket få – listan kan göras hur kort som helst. Men efter min första session med *Project Gotham Racing 3* var jag omskakad och nästan lite chockad. Här fick jag svart på vitt på att tesen stämmer: ibland gör grafiken hela skillnaden.

Det är inte som att det är första gången jag ser en intern vy i ett racingspel. Det har gjorts många gånger förr och med bravur, till exempel i det utsökta *Rallisport Challenge 2*. Men förarvyn i *Project Gotham Racing 3* är så mycket mer än bara en hemvist för en virtuell kamera. Den är *levande*.

Kameran rister och kränger, motorvrålet får mig att spärra upp öronen och det pirrar i händerna – både från vägens vibrationer och upphetsningen över att styra alldeles för många otyglade hästkrafter på väg över Brooklyn Bridge i det bländande solskenet.

Solen skiner hämningslöst genom vindrutan på min miljondollarbil. Även om jag vårdar alla mina 28 fartvidunder ömt (ibland pratar jag med dem mellan loppen) så är det svårt att hålla vindrutan helt ren. Det får jag sota för nu när solen omvandlar den till en kornig, disig vägg som hindrar mig från att se klart. Jag kisar för att försöka se ut ändå. Soldiset varar bara i en sekund, men på en sekund kommer man rätt långt när man färdas i 300. Jag kör rakt in i räcket med min fina Ferrari F50 och blir omåkt av ett pärlband skinande metallkarameller vars gemensamma kostnad motsvarar försvarsbudgeten hos en mindre stat.

Loppet är kört. Men lika glad är jag för det. För väl hemma i mitt ståtliga garage (som egentligen är mer som en jättelik herrgård med bilar utplacerade här och där på den välkrattade grusgången) ser jag att min bil är helt oskadd och att det bara är att hoppa in och köra igen. Och så har jag ju bjudits på en åktur som jag tills helt nyligen trodde var omöjlig framför en tv – plasma eller ej.

Det är inte konstigt att det visuella blir så avgörande i ett racingspel – hela genren bygger på att ge illusionen av att du sitter i förarsätet, fastän du egentligen sitter i soffan och glor på en tv. Ett rollspel kan se ut som skit men ändå bjuda på en fantastisk resa. Men ett bilspel blir inte bättre än det ser ut, och det första bilspelet till Xbox 360 ser bättre ut än allt som har skådats tidigare.

DET LÅTER BÄTTRE OCKSÅ.

En gång såg jag en parkerad Ferrari utanför ett café i Stockholm. Det är det närmaste jag kommit ett Ferrarivrål, så jag kan omöjligt avgöra hur autentiska motorljuden i Bizarres

FORMAT
XB360
GENRE
RACING
UTVECKLARE
BIZARRE CREATIONS
UTGIVARE
MICROSOFT
DISTRIBUTION
MICROSOFT
SLÄPPS
2 DECEMBER
SPELARE
1-8

Antalet gånger som jag blivit genuint förbluffad över ett spel är mycket få – men efter min första session med Project Gotham Racing 3 var jag omskakad och nästan lite chockad

senaste skapelse är. Jag kan bara lugnt och sakligt konstatera att bilarna – allihop – låter helt jävla fantastiskt. Det bubblar, gurglar, vrålar, viner och sjuder. Det är gutturala basgångar som känns i magen lika mycket som de plockas upp av flimmerhåren i hörselgångarna. Lägg till vibrationerna i handkontrollen, den skakande kameran från förarplats och Mozarts *Dies Irae* i bilradion så bräcker du lätt maxpulsen från timmarna du satt framför skräckliret *Fear*. Och vad är egentligen mest hårresande: en liten oklippt flicksnärta eller vetskapen att du är omringad av elaka moståndare som bara väntar på rätt tillfälle att förvandla dig till ett frimärke mot närmsta vägg?

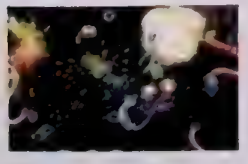
KÄNN INGEN SORG FÖR MIG STOCKE-HOLM

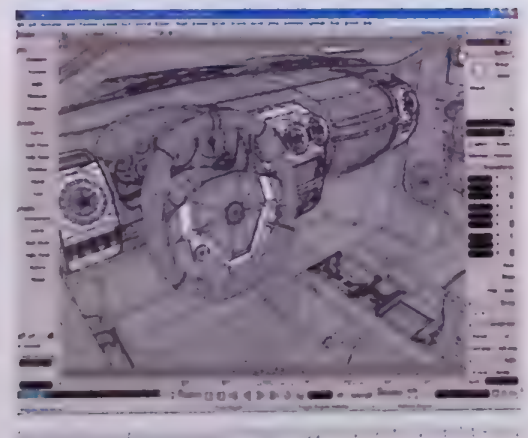
Det är ledsamt men sant: Stockholm existerar inte mer. Det som var cirka 23 procent av charmen med *Project Gotham Racing 2* är alltså borta. Och det kan man väl kanske förstå. Jag är fortfarande förbluffad över att vår huvudstad porträtterades där och oddsen att den skulle vara med igen var nog aldrig särskilt låga. Istället kan vi korva upp asfalten i Tokyo, New York, Las Vegas och London – med en avstickare till Tyskland och deras legendariska och mytomspunna galenbana Nürnburgring (som tydligen förvandlats till något slags obligatorium i sammanhanget).

Får du spel av fria spel där du inte vet vad du ska ta dig till härnäst? Ta det lugnt. Dels är du inte ensam och dels behöver du inte bekymra dig om det nu. *Grand Theft Auto*-sjukan har inte drabbat *Project Gotham Racing*-serien än. Du slipper glida runt nere på stan och leta efter en verkstad som kan sänka taket och sätta fast akvariebelysning under karossen. Du slipper designa dina egna bokmärken och kladda runt med fingerfärg på motorhuven. Du slipper tajta upp krängningshämmaren på höger fram och minska lufttrycket i vänster bak. "Dä", för att citera Stenmark, "ä bar å åk!"

→

Det är inte konstigt att det visuella blir så avgörande i ett racingspel – hela genren bygger på att ge illusionen av att du sitter i förarsätet, fastän du egentligen sitter i soffan och glor på en tv





Och åka blir det av. Din solokarriär går genom alla de tillgängliga städerna, i en multitud av olikartade tävlingar. De flesta tävlingarna känns igen av seriens fans. Det är vanliga race (som i "det gäller att komma först i mål") blandat med mer alternativa sysselsättningar som att köra mellan koner på tid, sladda så mycket som möjligt eller att köra ett varv under en bestämd tid. Och kvar är seriens signum: de ack så ambivalensframkallande kudospoängen.

Poängen med poängen är att de delas ut till dig när du gör saker som pojkarna och flickorna på Bizarre Creations tycker är snitsiga. För det mesta handlar det om att sladda. Vilket jag opponerar mig mot å det grövsta. Hela poängen i banracing (som i icke-rally) är ju att ha så bra väggrepp och en så fin racinglinje som möjligt. Varje gång som du sladdar har du egentligen begått ett misstag. Men inte här. Här får du poäng istället. Jag tycker inte ens det är särskilt snyggt att sladda. Och det finns ett motsatsförhållande i att sladda å ena sidan och köra snabbt å andra. Särskilt problematiskt blir det i spelets tråkigaste tävlingsform, cone challenge, när man tvingas till det urbota dumma påhittet att köra mellan smala portar och samtidigt sladda så mycket som möjligt för att komma upp i en angiven kudosgräns. Dumt är bara förnamnet.

Desto roligare är det nya, från *Need for Speed: Hot Pursuit II* snodda, spelläget eliminator. Sisten i mål varje varv elimineras tills bara vinnaren är kvar. Och att köra en duell mot en enda men mycket potent motståndare är alltid spännande. Men allra roligast har jag och mitt tävlingssinne när jag tragglar med hastighetstesterna. Här gäller det att köra ett litet avsnitt av en bana och att komma upp i angiven hastighet innan man passerar målgränsen. För att klara av det gäller det att ha en synnerligen god uppfattning av vad som är en perfekt racinglinje och skulle man sladda under ett sådant test kan man ta sina kudospoäng och dra till något annat spel.

HUR SVÅRT SOM HELST

Karriärläget lider lite av att det är för lätt att segla igenom det. Då är det bra att varje tävling går att ställa in på fem olika svårighetsgrader, från nybörjarnivån ända upp till hardcore. Själv försöker jag etablera mig som en klarare av den näst svåraste nivån, eftersom jag anser att det är spöklikt hur väl beskrivningen "for drivers with confidence and style" passar in på mig. I några fall har jag väl fått omvärdera, men att gneta svårigheter i bilspel är något av en favoritsysselsättning. Tycker du också att höjdpunkten i *Gran Turismo 4* var licenstesterna? Då kommer du att älska *Project Gotham Racing 3*. Allt handlar om att ställa upp svårighetsgraden så högt att det bjuder på en ordentlig utmaning. På hardcorenivån bör även lead designern på Bizarre hållas sysselsatt till nästa spel i serien dyker upp. Ju högre svårighetsgrad du klarar av, desto fler kudospoäng och pengar får du. Pengarna köper du nya bilar för; kudospoängen avgör vilken rang spelet anser att du bör föräras, från tio till ett.

Apropå pengar så är de för lätta att tjäna. I spelet, alltså. Efter några timmar har du ett så välfyllt bankkonto att du kan casha upp för nästan vilken bil som helst. Och då är det inga dåliga åk det är frågan om. Spelar du en halv dag har du samlat ihop tillräckligt för att slå till på en Ferrari F50, McLaren F1 eller Koenigsegg – tre av spelets och världens absoluta toppobjekt. Det är trist att inte få gå omkring och sukta efter något som nästan är ouppnåeligt. Visst, jag kan fylla mina tre flådiga garage med orimligt många lyxbilar, men glädjen av detta faktum i sig är inte alls så stor som man skulle kunna inbilla sig. Och eftersom man inte kan pimpa bilarna eller åtminstone meka med dem så känns de aldrig heller som dina egna bilar på samma sätt som fyrhjulingarna i *Gran Turismo 4* eller *Forza Motorsport*.

Fast det finns ett tillfälle då bilarna glänser till lite extra och visar sig från en mer personlig sida: på natten. Utanför är det mörkt, men inne i den omsorgsfullt avbildade kupén, komplett med fungerande visare och mätare, lyser instrumentbrädan så där mysigt som den gjorde när man var liten och fick skjuts av

[illegible]

mamma på väg hem från stan. Man stirrar på de myslysande visarna och siffrorna och drömmer sig bort – tills ett elakt pipande påminner om det faktum att det är tre sekunder kvar till start.

Eftersom motståndet hela tiden anpassas efter vad du själv kör för bil så är det egentligen rätt oväsentligt vad du ställer upp med. Ta den som känns bäst. Den som talar till dig. Den som är finast. Den som har finast instrumentpanelbelysning på natten, helt enkelt. Sedan är det turligt nog spännande att utforska de olika bilarnas egenheter också. Omväxling förnöjer, som bekant. Ett hastighetstest kan vara lätt att klara med en RUF (som har jordens väggrepp) men svårt att klara med en snabbare bil som är mer svårkontrollerad.

Körkänslan, och förlåt om jag blir tjatig, är snuskigt övertygande, eftersom trojkan grafik, ljud och kontroll är så stark. Mekarmasochisten i mig knorrar dock över en del tekniska finesser som inte finns representerade. Som valet mellan låsningsfria och konventionella bromsar. Eller bilar som verkligen går sönder och påverkas av det. Eller möjligheten att stänga av allt vad antispinn och traction control heter, för att åstadkomma en högre körglädje. Allt sådant som finns i *Forza Motorsport*. Ford Mustang, till exempel, som i det sistnämnda spelet är vild som en rodeohingst, är maklig och snäll i *Project Gotham Racing 3*. Bilarna bråkar på det hela taget inte särskilt mycket med dig, så länge du inte är uppenbart vårdslös och oförsiktig i utgången av kurvor. Men jag köper och sväljer snällheten, för här handlar det om att med minsta möjliga krångel bjuda på så mycket högoktanig racingunderhållning som det bara går. Och på den punkten levereras det med råge.

IT'S ALIVE!

När jag känner att karriärläget blir lite enahanda går jag runt i garagen och klappar på bilarna eller spelar det retrochica *Geometry Wars* som står i ett hörn. Eller så kör jag någon av de många multiplayervarianterna som dukas upp på Live-räkfrossan.

Xbox 360 centrerar ännu mer kring Live och Internet än föregångaren och det här är spelet som visar vägen. Allt du gör kan jämföras med resten av jordens låtsasförare. Och om du vill se vad världens bästa racingspelare gör just nu eller vad de gjorde igår så går det också bra. Kolla in hur de kör och försök att matcha dem. Eller bjud in dem på ett lopp av capture the track, där spelarna delas upp på lag och tävlar om att knipa de bästa deltiderna för sina lag. Du kan till och med skaffa karriärpoäng online om du tröttnar på att bara köra mot datormotstånd hela tiden. Onlinebiten är minst sagt omfattande och spär på den redan enorma mängden saker som finns att göra.

På sätt och vis är det ett rätt omärkligt spel. Som föregångaren, fast snyggare. Det är bara det att det är så sjukt mycket snyggare att det blir en helt ny upplevelse. Eller snarare samma upplevelse fast starkare. Det är klart, går man ur den fabulösa interna vyn blir man inte alls lika omskakad. Då särskiljer sig spelet knappast från alla andra racingtitlar av rang, men eftersom det inte finns någon anledning att lämna cockpiten när man väl satt sig där så är det mest en akademisk fråga.

Du undrade vad den nya generationen konsoler kan göra för dig? Svaret är att den kan visa vad morgondagens bilspel måste nå upp till för att vara med i racet. Den kan bjuda på en omtumlande och upphetsande ritt. Den kan blända dig på mer än ett sätt. Och den kan göra dig till en lite lyckligare människa. *Tommy Rydling*

ÅSIKT
MATS NYLUND

Forza Motorsport förstörde motorspelen. Spelet hade så skön körkänsla att min nyinköpta Playstation 2 med *Gran Turismo 4* fick stå oanvänd, och *Project Gotham Racing 3* är inte långt ifrån den visionen av perfektion. Men riktigt ända fram kommer det inte. Grafiken är bildskön, ljudet ett underbart vibrerande vrål från varje motor och bilarna känns helt rätt att köra. Men jag kan inte plocka med bromsar och motor, kan inte lackera om min nyinköpta Saleenmustang och karriärläget känns faktiskt en smula grunt. Onlinemöjligheterna lockar, även om jag undrar hur många av oss som egentligen vill visa upp sin poäng för hela universum. Och i multiplayer är de tighta kurvduellerna något av det roligaste jag vant med om framför en tv över huvud taget. Men jag är girig. Jag vill ha lite, lite mer. Jag vill ha *Forza 2*, och till dess uteblir det perfekta betyget för mig. **8**

GRAFIK 10	LJUD 10	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 9	TOTALT	9

SPELA ÄVEN

Rallisport Challenge 2 (XB)
[illegible]

"PLAY ONE OF THE MOST ENDURING

ACTIVISION.

activision.com

XBOX LIVE

PlayStation.2

WITH NET PLAY

16+

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) each sold separately. Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

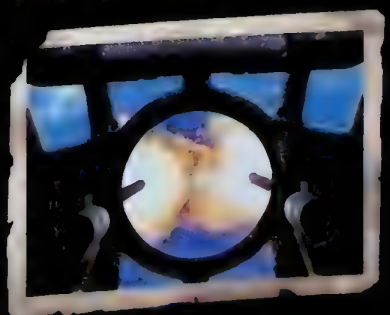
LEGENDS IN MILITARY HISTORY." –PlayStation World

CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Join the Big Red One, America's most legendary infantry division, to experience the cinematic intensity and chaos of battle as never before on consoles.

WWW.CALLOFDUTY.COM



CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS

Tur eller skicklighet? Lagom till fågelinfluensapanikens crescendo landar ett spel som tar skräcken för döda fåglar till nya höjder. Condemned är den läskigaste premiärtiteln till Xbox 360.

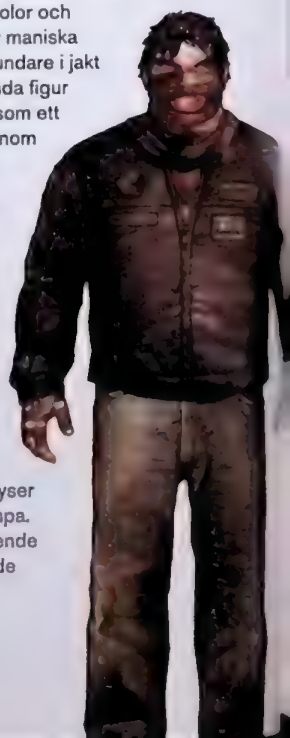
Ethan Thomas är en av FBI:s bästa agenter. Hans specialområde är seriemördare. Men då han ska undersöka en ny brottsplats i ett lika övergivet som nedgånget bostadshus urartar allt. Mördaren tycks fortfarande vara kvar i byggnaden. Jakten slutar med att två poliser blir skjutna av Ethan Thomas egen pistol. Alla bevis pekar mot att Thomas mördat sina kollegor.

Då det första kapitlet av höstens mest skrämmande spelupplevelse är slut har jägaren förvandlats till den jagade. Ethan Thomas stängs av från sitt arbete och FBI kräver att han ska överlämna sig själv. Det är upptakten till den osanktionerade privatutredning som kommer att föra spelarna till det allra mörkaste djupet av mänskligt hat.

Condemned har beskrivits som en first person shooter. Men det känns lite orättvist och onyanserat mot utvecklarna Monolith att nöja sig med den benämningen. Det handlar snarare om en *Silent Hill*-variant sett ur det effektfulla förstapersonsperspektivet – en väldigt skrämmande upplevelse med en genomtung stämning. Så fort man går in i ett nytt rum rusar pulsen iväg. Och då kontrollen skakar till lite utan uppenbar anledning blir man vettskrämd. När man, beväpnad med endast ena armen från en lemlästad skyltdocka, börjar springa ihop med Marilyn Manson-liknande mardrömsjultomtar på ett övergivet köpcentrum som inte städats sen mitten av 80-talet så är man inte så kaxig längre. Jag lovar. Då blir man rädd på riktigt.

De dystra miljöer man rör sig genom speglar en stad i förfall. Det handlar om övergivna tunnelbanestationer, utbrända bibliotek, igengrodda skolor och andra mysiga ställen befolkade av maniska brottslingar, som likt desperata pundare i jakt på nästa fix slänger sig över varenda figur i rörelse. Det är lätt att känna sig som ett villebråd då man lyser sig fram genom dessa miljöer med sin ficklampa. Detaljrikedomen är stor och det går att interagera med det mesta runt omkring. Någonstans ligger några kvarglömda inälvor. Någon annanstans ligger en död fågel och ruttnar. Stämningen är väldigt påtaglig. Det här skulle mycket väl kunna vara en av de dystraste spelmiljöer som någonsin skapats. Hela tiden imponeras man över de extremt snygga ljuseffekter som uppstår då man lyser sig framåt i spelet med sin ficklampa.

Nu visar det sig ganska omgående att det finns ett samband mellan de



FORMAT
XBOX 360
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
MONOLITH
UTGIVARE
SEGA
DISTRIBUTION
FANTASIM
SLÄPPS
2 DECEMBER
SPELARE
1

Eftersom det råder ständig brist på skjutvapen är elpistolen oumbärlig.

döda fåglarna och den höga graden av kriminaliteten. Okej, det snackas aldrig om fågelinfluensa. Men parallellen är inte långt borta. Tydligen är de apatiska fiender som man möter inte några nerknarkade figurer i samhällets marginaler. Det handlar om människor som fått sina hjärnor helt eller delvis upplösta av samma virus som attackerat fåglarna. Det har lämnat dom i ett tillstånd där våld och fruktan tycks

Genom att hitta bevis växer storyn fram. Bevisen skickas till kriminalteknikern Rosa, som är den enda som inte tvivlar på Ethan Thomas oskuld

Stämningen är väldigt påtaglig. Det här skulle mycket väl kunna vara en av de dystraste spelmiljöer som någonsin skapats

vara de enda återstående beståndsdelarna.

I denna våldsamma miljö ska man alltså leda sin egen privatundersökning och sätta dit den seriemördare som sett till så att Ethan Thomas karriär på FBI fick ett abrupt slut. Det gäller att söka efter bevis på de platser du kommer till. Och till ens hjälp har man ett uppbåd av högteknologiska grejer. Så fort ett bevis finns inom räckhåll dyker en ikon upp. Sen är det bara att börja leta. När man hittar något på en brottsplats får Ethan ofta en vision. Som i en svartvit mardrömsvärld ser han sig själv i rollen som offret. På så vis får man reda på vad som egentligen har hänt. Efter hand tar visionerna över alltmer och det som började som ett letande efter sanningen utvecklar sig till en kamp för att behålla förståndet och inte kollapsa under alla vidriga syner som Thomas tvingas ta del av.

Hela spelet är ett enda stort sökande efter vapen. Inte för att det råder brist på vapen – det mesta i omgivningen går att använda som tillhyggen. Rör går att bryta loss och plankor med rostiga spikar hittas lite varstans. Men det gäller att balansera sina vapen eftersom man bara kan bära ett åt gången. Släggan är exempelvis stor och tung. Den dödar det mesta med ett slag. Samtidigt så är den långsam och bökig att försvara sig med. Striderna går ofta ut på att parera och slå, slå och parera. Det gäller att behärska och kunna tajma bägge momenten. Att det dessutom går att slänga in en spark genom att trycka på den högra analogspaken är ofta direkt avgörande. Ammunition kan man däremot glömma. Skjutvapen är en lyx i *Condemned*. Och hittar man väl ett så ska man vara riktigt glad om det finns fler än två kulor kvar. Som tur är har man en redig taser. Ett välriktat skott med elpistolen paralyserar fienden för några ögonblick. Under tiden hinner man antingen måtta in ett råbarkat slag mot pannbenet eller stjäla den andres vapen, något som lämnar ens motståndare hyggligt hjälplös.

Är *Condemned* alltså inledningen på nästa generations revolution? Nja. Det är imponerande, snyggt, stämningsfullt och ytterst detaljrikt. Men vi kommer nog inom kort att få se spel som utnyttjar den fulla potentialen hos Xbox 360 bättre. Men likväl är det ett förvånansvärt bra spel som tar skräckgenren till en helt ny nivå genom att göra storyn lika läskig som de motståndare man möter. Att *Condemned* även ligger lite väl nära verkligheten med alla sina dödligt smittade fåglar adderar givetvis en dimension.

Skulle fågelinfluensan få bara hälften så skrämmande verkningar som den får i *Condemned* är det kört för mänskligheten. ***Håkan Durmér***

ÅSIKT.
TOMMY RYDLING

Atmosfären i *Condemned* är så tung att jag inte ens kan skära i den med kniv. Jag måste ta upp brandyxan istället och hugga mig genom spelet med tvåhandsfattning.

Det är förstås trist att spelet så uppenbart har snott både färgskala och ljudbild från David Finchers stilbildande *Seven* – och ficklampslysmyset är rippat från *Doom III*. Men när resultatet är så eggande är jag den siste att klaga. För övrigt har jag fullt upp med att värja mig från påtända mördare för att tänka på världsliga ting som inspirationskällor och stilstölder.

Bevisinsamlandet kanske förefaller corny till en början, men visar sig i verkliga spelet vara lika tufft som ett avsnitt av *CSI* kombinerat med den där klassiska scenen i *Bladerunner* när Harrison Ford ökar upplösningen på en bild i all oändlighet tills han hittar det han söker. **8**

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 7
LIVSLÄNGD 9	**TOTALT**	**9**

SPELA ÄVEN

Silent Hill 3 (PS2)

PERFECT DARK ZERO

Ja, det är här. Ja, det var värt väntan. Svider det där hålet format som fyra tusenlappar i plånboken? Oroa dig inte. Ingenting säger "nästa generation har flyttat in i mitt vardagsrum" som Perfect Dark Zero.

"*Halo 2* är som *Halo* fast det brinner och rusar i 200 kilometer genom en stridszon, jagat av helikoptrar och ninjor. Och ninjorna brinner också."

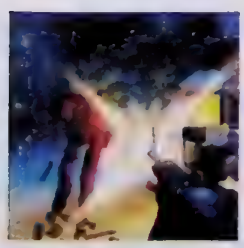
Citatet härstammar från Bungies leadmeister Jason Jones och dateras till fjolåret. Det föreföll vara en väldigt skarpsynt beskrivning för att komma från en utvecklare. Tjugofem poäng, en verbal dartpil rakt in i pudelns kärna. Well done.

Problemet är bara – och det här har nog varken jag eller Jason insett förrän nu – att han inte beskrev *Halo 2*. Utan *Perfect Dark Zero*.

Det här är inte bara ett problem för Bungie på grund av att Rare plötsligt hoppar in i spotlighten och uppfyller deras löften. För så är det inte riktigt. Rare befinner sig i blickfånget för en egen strålkastare, en stor grön som det står NÄSTA GENERATION på. Det är Microsoft som styr den. Och de har inte varit speciellt stadiga på handen. Launch har blivit launch window har blivit launch igen. Men de har haft Rare fast i sitt dollarkoppel. På andra sidan har spelpressen suttit posterade med sina snipergevär. Båda har krävt maximal utdelning på minimal tid. Det har varit lätt att tycka synd om Ken Lobb och killarna i Manor Park.

Utan även för att britternas hypeomsusade Xbox 360-debut till slut – efter år av förvanskade förväntningar, utskällda presentationer och elaka rykten – visar sig kryssa i alla rutor Bungie lämnat tomma i *Halo*-serien. Att de garanterar nästa generations Liveupplevelse här och nu. Och att de dessutom gör allt det här på Master Chiefs födelsedag.

Med det avklarat har jag en sak jag vill klargöra: *Halo* bor inte ens på samma gata som *Perfect Dark Zero*.



Det gör däremot, förstås, James Bond. Det här är mer än något annat *Goldeneye 3*. Bara lite sexigare, lite aggressivare, lite rockigare. Joanna Dark *är* ju liksom James Bond. Fast med bröst, nagellack och mascara. Hennes debutspel till Nintendo 64 var ett illa sminkat försök att dölja att Rare förfumlat Bondlicensen till EA. Det arvet visar sig ha följt med över två generationsbryggor, hand i hand med allt som gjorde *Goldeneye* så stort att vi fortfarande inte riktigt kan få grepp om det. Spåren syns överallt i *Perfect Dark Zero*. Kolla bara in pausmenyn, vapensmörgåsbordet, uppdragsupplägget, svårighetsgradsuppdelningen. Eller introt, en pastisch på den klassiska Bond-vinjetten som får en digital omstöpning och bepyntas med exploderande neon, tekniska wireframeskisser som spinner och roterar kring flicksilhuetter och *Wipeout*-typsnitt som tillsammans knuffar den djupt in på 2000-talskt vatten. Mötet mellan Joannas klarblå iris, svart kladdig mascara, blekpudrad hud, brandgula hårslingor och metal med kvinnlig sång sammanfattar det mesta man behöver veta om *Perfect Dark Zeros* stil och attityd. Futuristiskt agentelegant adrenalinsprut vattnande sina förfäders starkaste sidor. Rare stampar redan i introt på distpedalen och drar världens fetaste powerchord över *Goldeneyes* DNA-strängar. Rundgången håller sedan i sig hela spelet igenom.

Jag tänker till och med på Pierce Brosnan när jag rusat förbi alla spärrar i huvudmenyn och kameran borrar in sig i Joannas bakhuvud genom det fluffönade håret. Sedan drar jag styrspaken framåt och hör klackarna klicka mot inledningsuppdragets iskalla golv av metall och glas. Jag upptäcker roll- och coverfunktionerna och kommer på att jag kan använda dem som billiga förevändningar för att klämma ut kameran ur förstapersonsbubblan och få mina första ingameglimtar av ljuvliga Joanna. Gapar. Låter henne fingra på ett par vapen. Häpnar över det softade ljuset som flyter in genom undervattensgångarnas bikupemönstrade fönster. Får henne att slå en kullerbytta till. Beundrar formerna. Fortsätter gapa.

Sedan tänker jag inte på Pierce Brosnan mer.

GIRL POWER 2005

De första minuterna, timmarna, dagarna man tillbringar med *Perfect Dark Zero* är man helt uppslukad av känslan av att faktiskt stirra rakt in i framtiden. Varenda yta ska granskas

genom det allra kraftigaste snipergevärets lins, alla objekt testas med varandra för att sätta fysikmotorn på prov. Vad händer om jag slår till den där laptopen med pistolkolven? *Smack*. Åh, den flyger in i väggen. Geväret då? *Crunch*. Åh! Men vad händer om jag drämmer till den där vetenskapsmannens skalliga bakhuvud med änden av en raketkastare? *Mission Failed*. Åh.

Allt i studiesyfte, förstås.

Vad man än har för orealistiska krav på framtidens spelhårdvara går det inte att förneka att *Perfect Dark Zero* är väldigt mycket snyggare än allt vi spelar i dagsläget. Jag kan inte riktigt bedöma sanningshalten i ryktet som gör gällande att den första laddningen 360-spel avsiktligt bara utnyttjar en bråkdel av hårdvarans råstyrka. Det känns förstås självklart att det kommer ta ett tag innan någon begåvad utvecklare lyckas åderlåta de omtalade processortrådarna på all deras kraftsaft. Men om det är så här startsträckan ser ut har jag inga som helst problem med att vänta här ett tag.

När grafikångorna skingrats kommer nästa tunga chock som ett brev på posten: *Perfect Dark Zero* är en fullständig knockout på alla andra plan också. Men på ett helt annat sätt än, säg, *Halo 2*.

Joanna Dark sammanfattar det här bättre än någon annan hade kunnat göra det. En sjuttonårig superhjältinna i catsuit och kajal med svårartad crush på tunga vapen och krut under de lilalackade naglarna. Hon ser ut att vara lyft direkt från någon amerikansk medelklassgalleria, men gillar hårda tag mer än James Bond gör i sina mörkaste ögonblick, när sadismen och hämndlystnaden pyser ut under det vattenkammade locket. Där en karaktärslös plåtnicklas som Master Chief skulle ha mumlat något rakryggat om att rädda världen väser Joanna Dark: "All I care about is putting a bullet in Zhang Li and his bitch daughter", syftande på sina ärkenemesis. "Please let me live", flämtar vid ett annat tillfälle en vingklippt superskurk mellan vad som verkar vara sina sista andetag. "Sorry", svarar Joanna iskallt under en sprakande orange lugg medan hon höjer mynningen mot hans tinning.

Minns ni ens vem Joanna Dark var i *Perfect Dark* till Nintendo 64? Den 80-talsporriga cyberdonnan på omslaget som såg ut att komma direkt ur en tysk hårdrocksvideo. Hon var ofattbart ohet, men har här trimmats till en smärt pojkrumsfantasi som utan nåd slaktar elitsoldater iförd magkapad gråbeige tanktop med en ceris stjärna över bröstet och baggy combatbyxor i samma färgskala. Hon är på alla sätt den nya

FORMAT
XBOX
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
RARE
UTGIVARE
MICROSOFT
DISTRIBUTION
MICROSOFT
SLÄPPS
OKÄNT
SPELARE
1–32

→

Ingenting säger "nästa generation har flyttat in i mitt vardagsrum" som Perfect Dark Zero.

generationens Lara Croft – en vrålhet, självständig, smakfull brud med bitchattityd som inte våpar ut sig utan håller sitt eget fort, dominerar och sparkar sina manliga kollegors kollektiva stjärt vilken veckodag som helst. Det är svårt att inte älska henne. Just nu kan jag inte tänka mig något mer upphetsande än Joannas nagellackade fingrar ömt omslingrande en stålsvart, rykande pistolpipa. Det är så här jag vill att girl power ska se ut 2005. Lara kommer inte hinna märka vad som träffade henne i vinterns virtuella catfight.

Joanna har förvandlats från cybervåp till seriefigur. Och det perfekta navet för *Perfect Dark Zero*, en saga om superhjältar och superskurkar i plastkläder och tokiga trikåer med namn som Mai Hem och Jack Dark.

TEMPO OCH TEMPERAMENT

Perfect Dark Zero är liksom sin galjonsgudinna till agentinna en helt annan sorts best än något du kan finna på shooterhyllorna idag. Man måste gå fem år bakåt i tiden för att ens komma i närheten. Glöm allt du tror dig veta om moderna fps. Det här handlar uteslutande om attityd och eldfängt temperament, om att följa tvärlinjära stigar och fälla rader av befriande ai-befriade fiender med otyglade blyskurar medan högljudd metal bankar hörselmembranen möra. Om att röja. Rensa systemet. Och se jävligt snygg ut medan man gör det. Finns inte termen arkad-fps redan myntar jag den nu.

Är man van vid *Halos* och *Half-Life 2*:s närmast kontemplativa tempon är det en smärre chock att bli avsläppt högt upp i luften bland Hongkongs skyskrapande betongobelisker med ett futuristiskt handeldvapen i händerna, solen i ögonen och brutal rock i hörlurarna. Det markerar den raka motpolen till allt vi vant oss vid att förvänta oss av ett trendmedvetet fps. *Perfect Dark Zero* lever istället högt på sin attityd, stil och glöd. Det här är en brutal, högkoncentrerad endorfinchock som får blodet att koka, knogarna att krama sig vita kring avtryckarna och shootersafterna att flöda. Buy the ticket, take the ride. När allt faller på plats är det poesi.

Vapnen – svartglänsande insmorda stålmonster som skimrar vaselinkladdigt i solljuset, ryter och hostar blykulor stora som snöbollar – ser ut att ha skeppats in i *Perfect Darks* universum i hitechiga stållådor från *Killzone* och spelbarheten känns som något *Halo* skulle kunna föda efter att ha haft svettigt sex i en glamourös skybar med *Goldeneye*.

Och, på tal om vapnen: ljudeffekterna. Varje skjutjärn laddar ur sig med en tillfredsställande mekaniskt köttig crunch. När man avfyrar Joannas shotgun i en kaskad av blod och metallkonfetti låter och känns det som att nacka en Terminator.

Diskanten skär i trumhinnorna och basen verkar på egen hand vara kapabel att slå ut hela nervsystem. Knarrande skare, knäckta käkben, kulor mot betong och klickande magasin har heller aldrig låtit saftigare än de gör här.

Tillbaka till Hongkongs hustak. En fradgaosande odyssé i pumpande hylsor och adrenalinmarinerad *Mission Impossible*-metal. Solstrålar skär genom dammoln, steker tegel, glittrar i fuktiga kloaktunnlar. Joanna plockar snipers från hustaken medan pappa Jack Dark röjer marken några hundra meter ner. Uppdragen har precis som i förebilderna till Nintendo 64 primära och sekundära mål, skiftande med svårighetsgraden. Här handlar det till exempel om att spränga kommunikationssystem och skölja bort alla krypskyttar med stora blyslangen. Ingen pardon. Innan man kastar sig ut ur helikoptern i uppdragsintrot får man fylla fyra vapenslots och inventoryshoppa spiongadgets. Pistoler tar en slot, större gevär två, de riktigt monstruösa massförstörelseredskapen tre. (Det går bra att dual wielda och samtidigt ha kvar sina andra vapen och dessutom utföra kolvslag med högervapnet.) När man är klar trycker man start och kastas in i hettan direkt.

Resten är bara en enda lång eldig orgasm. Och det är just då *Perfect Dark Zero* flammar upp och visar precis hur mycket det har att ge mig. När det drar på alla växlar och slungar iväg mig i ett vansinnesrusigt galopp mellan checkpoints, powerups och fiendeposteringar, med mullrande dist i ryggen och kulorna smattrande mot väggarna kring mig. Med feminina fingrar omslingrande några av spelhistoriens tyngsta vapen, rensande och ridande en enda lång svallvågspeak den spikraka vägen från punkt A till punkt B. Fullt ös. Moneyshot hela vägen.

Rare flashar konstant alla grafiska effekter och speltekniska finesser de grävt upp ur utvecklingskitten. Tröttnar man på sitt vapen finns det alltid ett nytt, ännu tuffare inom en armslängd. Innan ett urladdat magasin hunnit slå i marken är nästa tömt. Fienderna radar upp sig och sprattlar i kulspruteelden. På bråkdelen av en sekund innehåller de mer bly än blod. Joanna drar vidareoch lämnar ett spår av rykande mässingsfimpar efter sig.

Via en maffig bosstrid kastar jag mig sedan ut ur uppdraget och rakt in i en vägg av tätflätade gitarrer. Känslan är inte olik att långsamt resa sig upp ur biofåtöljen efter en totalt hjärndöd men fysiskt utmattande actionstänkare.

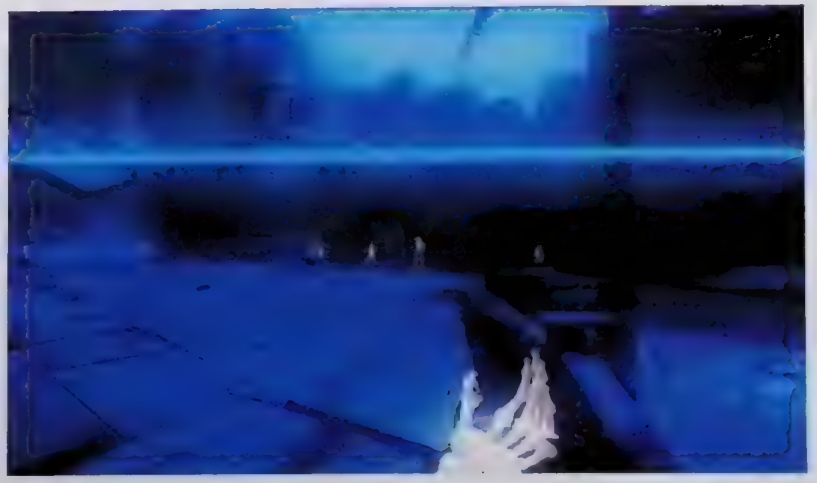
Det är också i de här sekvenserna *Perfect Dark Zeros* kaxiga attityd och upplägg ger full utdelning. När det försöker växla ner för att leka *Halo* eller *Half-Life* fungerar det sämre. Det är inte värre än att storyläget har ett par överskådliga svackor, men det är ändå tråkigt att Rare känner sig nödgade att stanna upp och torrjucka mot Bungie och Valve istället för att klamra sig fast vid det skenande tempotåget och satsa på konstant klimax.

JORDEN RUNT PÅ SEX TIMMAR

Kampanjläget är en världsomsegling genom agentregelbokens alla klyschor och standardrecept. Konspirationer, hämnd, parodiska ärkekrösusar och en story som förutsägbart får skruv framåt slutet. Det skyndas hela tiden från blad till blad och är sällan lätt att förstå varför man plötsligt fraktas tillsammans med hela sin vapengarderob från Indien till Centralafrika. Eller bry sig. Det enda som intresserar mig är vad som är nästa punkt på kartan. Ge mig bara mer av allt. Kyligt urbana innerstadsmiljöer med fuktiga neonljus som glittrar i asfalten. Vinterpaviljonger fyllda med ornamentala gångbroar, kupade paviljongtak, ljudligt sprakande facklor och motivsnidade pelare. Små guldtindrande högteknologiska skattkammare till serverrum.

Vattenfall, stenstatyer, slingrande vegetation och upphöjda träskjul i en surrande regnskog där liken dråsar ner och guppar i vattnet under ihopsurrade bambubroar. Här hittar jag också mitt första jetpack. Jag tar till skyarna och sveper ner som en mekanisk dödsängel mot fiendeposteringarna. Utsikten blir till ett blodstänkt vykort från Sydamerikas djupaste djungler.

I ett orientaliskt palats bortom allt jag sett i *Prince of Persia* blir jag så hänförd att jag måste stanna upp och beundra mån- och fackelskenet som speglar sig i det mörka



"Vapnen ser ut att ha skeppats in i Perfect Darks universum i hitechiga stållådor från Killzone och spelbarheten känns som något Halo skulle kunna föda efter att ha haft svettigt sex i en glamourös skybar med Goldeneye."

speljournalister med rynkade pannor och tonade besviket ner förhoppningarna. Jag hörde till dem som bakom limegröna lyckta dörrar såg en producent och multiplayermajoren med det olyckliga namnet Duncan Botwood bortförklara en kliniskt outsmyckad multiplayerbuild driven av hostande, torrsugen alfahårdvara. Rare skickade hem oss med alla brasklappar de kunde uppbringa men det var svårt att tro på dem. Inte förrän en utförlig, så gott som färdig demoversion flashades för pressen på X05 och liknande tillställningar vågade någon andas någon slags imponering. Men vi hade fortfarande ingen koll på vad som egentligen väntade oss.

[illegible]

[illegible]

ÅSIKT
JONAS HÖGBERG

Men så kom igen då så kör vi! Trimma bulldozern, häll nitroglycerin i tanken och tänd på! Nöta, böka, spring, skjut, mörsa, krascha, förstör, krossa, penetrera, idissla, andas, frusta, pusta, kör, dör, mör. Se det som att *Halo* fått rockstjärneambitioner. Det är inte alltid det händer, men när *Perfect Dark Zero* går i tvåhundra knyck med en blänkande motorhuv, tunnor exploderar, folk dör som flugor, musiken mosar minsta motstånd och min kropp knycklas ihop till en manglad pantburk av det fullkomligt underbara öset så är det inte mycket som kan stå emot.

Perfect Dark Zero är inte perfekt. Det är snarare en [illegible] diamant som blänker [illegible] i morgonljuset från den nya konsolgenerationen. Men vem kan motstå att plocka upp den – och krossa den med en tryckluftsborr med ett galet, [illegible] pålupparna? **9**

marmorgolvet. En klase kulor visslar förbi och sliter loss stora stycken kalksten från väggen intill mig. Jag vänder mig om för att beundra skadeeffekten istället. Sedan dör jag.

I *Perfect Dark Zero* finns det gott om utrymme att packa bokstavlig tyngd i uttrycket "grafik att dö för". Det finns gott om chanser att dö överhuvudtaget, faktiskt. Fienderna kan inte ha snittat över 0,5 på högskoleprovet men tar igen det i antal och eldkraft. Flera gånger är det som att blicka rakt in i en trimmad ångvält av kött, muskler och gevärsmynningar. Kliv åt sidan eller bli mosad, alltså.

Större delen av spelet utspelar sig i Hongkong, men när eftertexterna rullar har man hunnit bocka av en handfull kontinenter på världskartan. Att Rare lagt ner så förtvivlat mycket jobb på att snida alla dessa makalösa miljöer ur prealfahårdvara ända fram till skrivande stunds färdiga boxar för att sedan krama så pass få speltimmar ur dem är modigt. Och lite synd. När kampanjen når sitt abrupta, irriterande vaga slut är man inte på långa vägar tillfredsställd. Mätt varken på vyer eller på våld. Det bådar visserligen gott inför andra, fjärde och femtonde genomspelningen, med eller utan mänskligt sällskap, med svårighetsnivån upptrappad något snäpp. Men jag vill ha mer, mer, mer av allt. Speciellt Joanna.

VÄLKOMMEN TILL FRAMTIDEN

Jag inbillar mig att jag aldrig tvivlade. Att jag trots att *Perfect Dark Zero* måste höra till de mest välbevarade hemligheterna sedan *Halo 2* hela tiden visste att jag kunde lita på Rare. Läckandet har ju varit effektivt tilltäppt. Om jag i skrivande stund, dagen efter att jag plöjt den dagsfärska recensionskoden, googlar på "*Perfect Dark Zero*" plus en betydande storykaraktärs namn får jag noll träffar. En liknande sökning i fallet *Halo 2* kammar hem runt 70 000. Hade jag haft Direct Connect hade förhållandet förmodligen varit detsamma.

Vilket är begripligt. *Perfect Dark Zero* såg ut som skit på E3. Det var en svår näsbränna för alla parter. Är det så här nästa generation ser ut? frågade sig undervåldigade

Förväntningarna har med andra ord varit spridda och skakiga. Vissa har i sista stund vädrat en Bungievändning och gjort en U-sväng med höjda facklor mot hypefyren.

Jag hörde till dem också. Vid något tillfälle måste jag ha insett hur det här skulle sluta. Om inte annat så när jag fastnade framför en teststation på X05, lekande med två av spelets första uppdrag i runt tre timmar. Eller när jag spenderade en hel arbetsdag piskande mina kollegor ömma via länk. Någonstans där tyckte jag mig börja se storheten veckla ut sig inför mina ögon.

Att ett Rare i Microsofts koppel skulle matas med pengar tills de presenterar något som definierar nästa generation var väntat. Det är också vad de nu när de är klara faktiskt på sätt och vis gör. Om man kan ta att nästa generation i fallet Xbox 360 innebär en väldigt elegant evolution snarare än ett jordskred av nytänkande och kreativitet.

Själv sväljer jag det rakt av. Krok, lina och sänke.

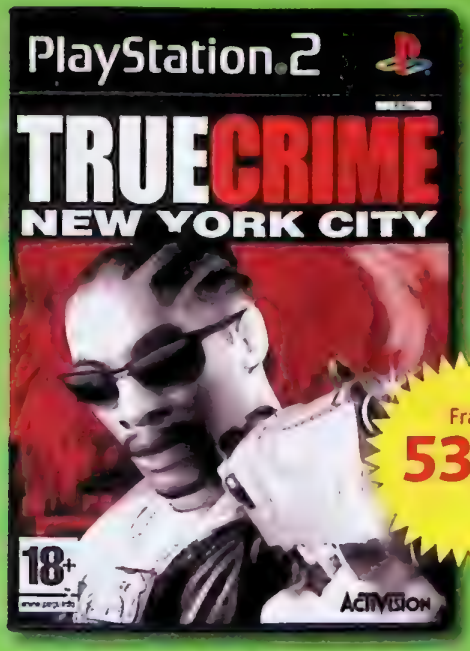
Åtminstone så länge det innebär att jag får leva ut mina shooterfantasier som krutkåt bitch i tanktop istället för ansiktslös cyborg i plåtpyjamas. *Alfred Holmgren*

SPELA ÄVEN

[illegible]

GRAFIK 9	LJUD 10	KONTROLL 9
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 9	**TOTALT**	**9**
[illegible]	[illegible]	

Pang, du är död!



Från 539:-

True Crime: New York City PS2, XBOX, NGC
Du är polisen som ständigt ligger på gränsen mellan lagligt och olagligt. I True Crime: New York City får du uppleva en ny attityd, nya brott samt nya karaktärer.
RELEASEDATUM 25/11, NGC RELEASEDATUM 2/12

Från 429:-

GUN PS2, XBOX, NGC, PC, XBOX360
Upplev den amerikanska western som aldrig förr. Som karaktären Colton White måste du förbereda dig på att dra pistolen snabbare än din egen skugga för här finns inte utrymme för några misstag.
RELEASEDATUM NGC 25/11, XBOX 360 2/12

Från 519:-

Call of Duty 2: Big Red One PS2, XBOX, NGC
En helt fristående del i Call of Duty-serien om andra världskriget. Du är en del av US Armys främsta division – Big Red One. Tillsammans slåss ni mot nazisterna i Nordafrika, Italien och Västeuropa.

649:-

Call of Duty 2 XBOX 360
Call of Duty har hyllats som ett av det bästa andra världskrigsspelet genom tiderna. Med Call of Duty 2 för XBox 360 skruvas tekniken upp ytterligare ett snäpp.
RELEASEDATUM 2/12

CDON.COM

RECENSION

KAMEO: ELEMENTS

OF POWER

Kameo: Elements of Power bjuder på läckra omgivningar men kass karaktärsdesign.

Den nya konsolgenerationen tar sina första andetag med gammal luft. Kameo: Elements of Power är plattformsäventyrande på Rares villkor.

Super Mario 64 var det sista utropstecknet. Den sista stora spelmekaniska bedriften var 3D. Därifrån har spelbranschen bara putsat och fejat sina spel så saker och ting ska bli: 1) snyggare 2) smartare 3) mer.

Så därför är det väl bara logiskt att vi börjar med det som numera är måttstocken för hur man mäter ett spels vara och värde nu för tiden, och speciellt när en ny konsolgeneration står och stampar i farstun: looks, baby.

Är *Kameo: Elements of Power* snyggt?

Ja.

Imponerande?

Nej.

Men innan ni sträcker er efter yxan och ger er ut på lämmeltåg mot Rare kanske ni borde börja med lite självrannsakan. För det handlar inte längre om storstilade grafiska skillnader mellan generationerna. Det handlar om botox. Rynkor tas bort, saker slätas ut, sminkas och spacklas.

Kameo kunde ha varit imponerande. Men det har inget som helst att göra med hårdvaran. Vad det handlar om är design, kostym och (god) smak.

HAR VI HÖRT DEN FÖRUT?

Vi som läst minst en fantasybok i våra liv kan stava handlingen i *Kameo*. Alverna bor i en gullig by med fantastiskt fint gräs. En av alverna heter Kameo. En annan heter Kalus. De är syskon. Men så, en vacker dag, blir Kalus ond och väcker den onda trollkungen till liv igen. Den onda trollkungen startar ett krig mot alverna, finalver kidnappas och Kameo och Kalus blir trendigt nog syskon with a vengeance.

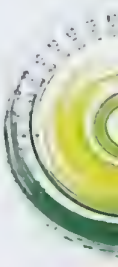
Som spelare kastas man direkt in i ett frontalangrepp mot den hemska trollkungens borg. Kameo är ung och hetsig och orkar inte med goda råd från gamla gubbar. Pang på rödbetan är det som gäller. Den mossige trollkungen ska sätta gröten i halsen när det ungdomliga gardet visar var skåpet ska stå. Är det väl tänkt. Men än en gång, kids, gammal är äldst. Kameo åker på en riktig nosbränna och – papphammar – tappar sin förmåga att transformera sig till elementkrigarna av bara farten.

Så när du vaknar upp hemma i byn (med det fantastiskt fina gräset) ska du göra en *Metroid Prime* och ge dig ut och leta upp dina förmågor i den förunderligt vida världen.

Det finns tio elementkrigare som alla måste hittas om man ska kunna utmana trollen på egna villkor. Vi snackar fluffiga mysmonster. Muppar. I Pixars anda (kolla på snömansfluffet Chilla och jämför med Sully från *Monsters Inc*) är det uppenbart att Rare slitit sitt hår för att skapa häftiga och gulliga karaktärer som kan tilltala så många målgrupper som möjligt.

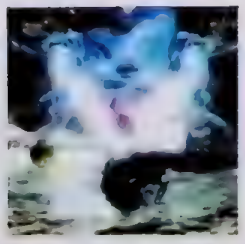
Varje elementkrigare har ett antal moves och i sedvanlig Rareanda löser man pussel med dem på olika sätt. Stenelefanten rullar ihop sig till en boll och boostar över ramper som värsta skateproffset, draken sprutar självklart eld och är därmed given nitroglycerinexpert i gänget och märkligast, den köttätande plantan med boxarhänderna som står för råstyrkan. Men om jag måste välja någon som min favorit blir det nyss nämnda Chilla som smackar till fiendema så de hamnar på hans spikförsedda rygg. Det är skitkul när man har fem pers

I Pixars anda är det uppenbart att Rare slitit sitt hår för att skapa häftiga och gulliga karaktärer som kan tilltala så många målgrupper som möjligt



FORMAT
XBOX
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
RARE
UTGIVARE
MICROSOFT
DISTRIBUTION
MICROSOFT
SLÄPPS
2 DECEMBER
SPELARE
1–2

Samtidigt får jag syrliga kommentarer från min hjälpguide, trollkarlen Ortho som bor i den magiska bok Kameo disponerar över, om att jag borde klippa mig och skaffa ett jobb



fastklämda och vaggar runt medan de ojar sig där bak. Sedan kan man plocka upp en och kasta iväg som projektil.

Man kan placera tre elementkrigare på färgknapparna – där Kameo själv är den fjärde – och således växla dem emellan väldigt smidigt. Det kommer väl till pass när man spelar i grottor och tempel där gåtor och bossar kräver snabba byten mellan muffinmonstren.

Tempel och grottor, ja… Vad sägs om en navliknande värld där Kameo kan rida mellan de olika folkslagens städer på en häst? Precis som Rare i otaliga år samplat Nintendos plattformsarv kränger de här en rätt skamlös kopia på *Zelda*-spelens premisser. Det är en genial bas att bygga ett spel kring men det är lite läskigt att man knappt brytt sig att försöka sopa igen spåren.

FULL FART FRAMÅT

Nåja, trots sina förebilder har Rare valt en stig med betydligt mer grenar i vägen. Eftersom det är ett fullskaligt krig på gång mellan alverna och trollen så är det action för fulla muggar ute i navvärlden. Och det är här som spelet först gör sig påmint om att det är en nästagenerationstitel. För det är en massa action det handlar om. Imponerande bataljer mellan *Sagan om Ringen*-betonade fältskaror som pucklar på varandra från höger till vänster på skärmen får en att höja på ögonbrynen en aning. Det är en självklarhet att dundra ner i folkhavet med hästen och se troll flyga som dammtussar när man plöjer fram.

Här får man ibland även hjälpa till att försvara sköldarna som skyddar alvbyn i rätt så episka moment. Sekvensen där man ska försvara en sköld mot ett krigsfartyg som sprutar dödlig last över bygden är riktigt intensiv. Här måste man försvara sina soldater så att de kan snurra runt kanonerna i rätt läge för att sedan tutta eld på luntan med draken. Trollen vimlar över borgen och det är inte särskilt svårt att se influenserna från *Ringen*-trilogins belägringar.

Det är definitivt en mer "in your face"-upplevelse än de vackra ängarna i *Ocarina of Time*. Det är väl också där någonstans *Kameo: Elements of Powers* problem ligger. Det finns ingen tid för eftertanke.

När jag rider omkring ute i världen för att ta mig till nästa tempel får jag tvinga mig själv att undersöka den lilla alpstugan jag rider förbi till en början. Den pampiga orkestermusiken manar mig framåt och min agenda – att rädda mina vänner – ligger som ett ok över axlarna. Samtidigt får jag syrliga kommentarer från min hjälpguide, trollkarlen Ortho som bor i den magiska bok Kameo disponerar över, om att jag borde klippa mig och skaffa ett jobb. Tja, han vill helt enkelt också att jag ska sätta fart mot mina mål. Ironiskt. Den ungdomliga optimism och jävlar anamma som straffade Kameo i spelets början bankas numera in i vårt medvetande med en tryckluftsborr.

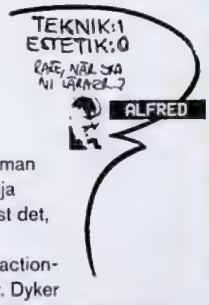
Stugan då? Den var tom.

SKÄGGET I KAKBURKEN

Städerna är sedvanligt Raredesignade med lite klurigheter här och där, folk som vill ha hjälp med något och en liten shop där allehanda varor inhandlas. Jag måste erkänna att Rare verkligen fått till det med det där sagoskimret som vilar över alla städer och tempel. Förbaskat fint med glitter och glam i fokus.

Men det här med karaktärsmodellering var ett surt äpple. De olika folkslagen är verkligen råfula! De ser ut som om en sådan där skum kille med blottarrock som brukar hänga kring hamnpubar blivit slagen med en färggrann dunkudde. Hur ska man annars förklara de där bläckfisktyperna i vattenlandet? Huga.

Det är synd och skam, för sagostämningen är det inget fel på.



Musiken, som är inspelad med Prags filharmoniska symfoniorkester, är ömsom gullig ömsom pampig men alltid just ett komplement. Vilket är synd, då speciellt ett äventyrsspel vinner mycket på enkla teman man lätt känner igen och som kan främja sinne och lekamen. Se bara på – ja, just det, ja, *Zelda*.

Templen präglas också av den mer actionbetonade orienteringen *Kameo* främjar. Dyker det upp problemlösning är det bara att byta in rätt karaktär, men oftast är problemen av fiendenatur. I skogstemplet har trollen rekvirerat tillhyggen som man måste kontra på rätt sätt. Sköldtrollen tar man bäst hand om genom att välja stenmonstret – som består av stenar staplade på varandra (!) – och helt sonika spränga sig själv så att stenarna far ut och sedan rullar tillbaka och knockar sköldtrollet bakifrån.

I vattentemplet ska man med fiskmonstret skjuta vattentorpeder på ubåtarna som trollen styr. Döda alla fiender och vips så öppnas en dörr eller vattenytan höjs. Det tenderar att bli enformigt, så jag hade gärna sett mer pussel som utnyttjar de små grå. De som finns är banala och irriterande lätta.

Och så var det den där jävla hurtbullen till trollkarl. Rare spikar fast faktumet att *Kameo: Elements of Power* är ett rättframt barnspel när man bara kan trycka på start och fråga gubben vad man ska göra härnäst om man kör fast. Visst, du väljer själv om du vill "fuska", men vet man att det finns två knapptryck bort är det svårt att låta bli. Som om mamma helt plötsligt bestämde sig för att förvara kakburken under din säng. Jakten och spänningen är liksom borta, men man kan ändå inte låta bli att lyfta på locket.

TRE, TVÅ, ETT

Varje tempel eller grotta dina elementära krigare besegrar kan du sedan spela om tillsammans med en kamrat. Hej, samarbetsläge. Du var faktiskt den sista jag förväntat mig att se i ett äventyrsspel. Det är alltid trevligt att se dig, oavsett situation, men det här är kanske inte din största stund, min vän. Du tillför helt enkelt ingenting. Två kan spela samma bana samtidigt, men eftersom tvåsamheten inte utnyttjas vare sig med nya pussel direkt designade för två eller något kalaskul actiongojs blir det i slutändan bara två vänner som stör sig på varandra. Helt uppenbart en funktion som slängts in som utfyllnad. Ensam är stark.

Ska vi räkna ner då? Vi börjar, som sig bör, med det högsta numret:

Det tenderar att bli enformigt, så jag hade gärna sett mer pussel som utnyttjar de små grå. De som finns är banala och irriterande lätta

Influenserna från *The Legend of Zelda* [illegible]

3) Mer. *Kameo* har helt klart mer. Det finns en hel del att göra, ställen att utforska och förundras över och, som sagt, en himla massa troll och alver på bildskärmen samtidigt. Men det hela känns lite för uträknat och uddlöst. Det hade kanske inte skadat med lite mervärde...

2) Smartare. Än vem? Fienderna i *Doom* som bara slänger sig i famnen på spelaren? Tja, kanske. Har ni glömt bort att det finns just mer av skurkmaterialet här? Sedan förväntar man sig väl inte några Einstein i ett äventyrsspel. Här ska ju atmosfär vara grunden.

1) Snyggare. Okej, det är väl snyggare – med reservation för design då.

Två av tre är inte så himla dåligt. Och ändå ljuger statistiken.

Det märks att *Kameo: Elements of Power* är utvecklat av *Donkey Kong 64*-teamet. Det har färdats mellan Gamecube och Xbox för att slutligen landa på Xbox 360. Sorgligt nog känns det hela som en Nintendo 64-titel. ***Jonas Högberg***

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 6
Karaktärsdesign har aldrig varit Rares	Mellis musik som knappast sätter sig	Lite sådär tyvärr
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	6
Inga överraskningar	Framtidens spel	

SPELA HELLRE

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (N64)
En klassiker som står sig. Här finns allt fantasi, upptäckarglädje och medtagen underhållning. Här kommer spelaren först inte spelet. Sekvensen där Link får en häst och sedan hoppar över muren i Lon Lon Ranch säger allt.

FIFA 06: ROAD TO THE WORLD CUP

Fifa-seriens debut till Xbox 360 lämnar ingen berörd.

Jag vet logiskt sett att det är ett bra fotbollsspel som rullas upp framför mig. Men logik och känslor hänger sällan ihop. Och inte nu heller, när jag försöker kvala in till världsmästerskapen i världens första fotbollsspel till Xbox 360.

För det första: varför kunde inte Electronic Arts ta grunden från det vanliga och utmärkta *Fifa 06* och helt enkelt ge oss det i en snyggare förpackning? Istället får vi det tveksamma nöjet att bara spela med landslag. Landskamper i all ära – det finns inget bättre sätt att sätta patriotismen i svallning – men jag saknar mina lunchmöten mellan Barca och Milan. För en ensam spelare är väl landslagsmatcher helt okej, men spelar man några kompisar tillsammans så känns det faktiskt rätt ointressant. Eller knasigt, som när bägge insisterar på att spela som Sverige. Det finns inte plats för två Zlatan på en fotbollsplan.

För det andra: den högupplösta grafiken är tekniskt kompetent, men den har en obehaglig och steril air omkring sig. Det känns inte mysigt. Tänk gråa sjukhuskorridorer. Och även om vissa tekniska detaljer imponerar – Henke Larssons stora blodådra i bakkanten av den rakade skallen är till exempel klart skönjbar – så balanseras det upp av mer tveksamma inslag. Som till exempel det faktum att många av spelarna vid närmare inzoomning ser smått läskiga ut i ansiktet. Och för att fortsätta på temat Henke så är han sig väldigt lik bakifrån, men framifrån ser han märkligt nog ut att vara runt 70–80 bast.

Även om presentationen i övrigt känns klart distanserad och otrevlig så har *Road to the World Cup* en skitsmart grej. Du kan ändra nästan allt som har med matchen att göra on the fly med hjälp av styrkorset. Gör ett snabbt byte, ändra formation eller säg åt gubbarna att gå mer på djupet, använda hela bredden och låta bollen göra jobbet. Allt går blixtsnabbt och utan att man behöver pausa och dutta runt i de vanligtvis så sega menyerna. Ett fantastiskt grepp som ligger högst upp på min lista över apbra-saker-som-absolut-måste-vara-med-i-nästa-spel.

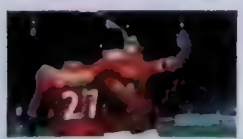
Kontrollen i övrigt är tack och lov intakt. Electronic Arts patenterade (inte egentligen, men det låter bra) system där högerspaken används för finter och passningsmottagning är lika skönt som alltid. Och så är det ju skönt att Xbox 360 har så mycket kraft under huven att utvecklarna äntligen har blivit kvitt de framerate-problem som *Fifa*-serien dragits med ända sedan den introducerades på förra generationens konsoler.

Vad är det som är så next-gen med *Fifa 06: Road to the World Cup*, då? Tja, inte mycket. Det är som sagt högupplöst och så, om du spelar på en plasma eller lcd som klarar 720p eller 1080i. Och i vissa filmsekvenser eller inzoomade lägen används diverse grafiska tricks flitigt. Som i slowmotionrepriserna efter att du gjort mål, där den imaginära kameralinsen har smetats in med vaselin och solljuset strålar likt en aura av magnesiumeld kring spelarnas kritvita tröjor. Lägg på lite bombastiska ljudeffekter så har du en scen som Hideo Kojima skulle vara stolt över.

Road to the World Cup lämnar mig oberörd. Kontrollen finns där, men glädjen och värmen från *Fifa 06* gör inte det. Den kyliga grafiken skapar en distans mellan mig och spelet och den nya kommentatorn låter lika ointresserad av matcherna som jag. Jag längtar tillbaka till min liga i spanska Primera.

Tommy Rydling

FORMAT
XB360
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
2 DECEMBER
SPELARE
1–4



SPELA HELLRE

UEFA Champions League 04/05 (PS2/XB)
Det bästa fotbollsspel som någonsin lämnat Electronic Arts spellabrik. Det är en näst intill perfekt tillskruvad variant av deras långkörare *Fifa* och det medföljande kamärläget (där man kvalar till Champions League) är så medryckande att dagarna flyger förbi.

GRAFIK 7	LJUD 8	KONTROLL 8
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 6	**TOTALT**	
Det är inte alls kul att tvingas spela bara med [illegible]	Fifa har blivit kallt.	7

"First Impression"
Winner of IF Design Award 2005
Köp din MPIO på OnOffStore.se och få upp
till 500 kr rabatt! Begränsat antal.
DIGITAL COOL
mpio

PROJECT GOTHAM RACING
Livet börjar vid 170

Starten har gått. Kampen om det bästa bilspelet för nästa generation börjar här. Super PLAY åkte till Liverpool för att snoka runt hos ledaren, Bizarre Creations och Project Gotham Racing 3. TEXT_KRISTOFER AHLSTRÖM

Njurarna försöker smita ut bakvägen. Halsmusklerna snörs åt. Asfaltstungan framför mig smalnar av på ett ganska oroväckande sätt.

Jag sitter i framsätet på en Noble M400 och ser nålen på hastighetsmätaren göra en halvvolt förbi strecket för 100 miles per hour, 105, 110, 120.

På instrumentbrädan sitter en liten klisterlapp med texten "Life begins at 170".

Den motsatta definitionen dyker upp i mitt huvud.

Jag sitter i en silverfärgad Noble M400 på en raksträcka genom Liverpool på väg till Bizarres kontor och motorn ryter och viner sådär som motorer låter i bilar du bara ser på tv. Bilen är så låg att man praktiskt taget kan känna asfalten svischa förbi under arslet.

Det är en intressant känsla.

Någonstans mellan skönt overklig arkadupplevelse och något väldigt, väldigt påtagligt och verkligt.

– Vår nisch med *Project Gotham Racing* har ju alltid varit en blandning av *Burnout* och *Forza*, säger Gareth Wilson som har fågelbofrisyr och är designchef på Bizarre.

Men det som gör *Project Gotham Racing 3* riktigt intressant är givetvis att det är en av launchtitlarna till Xbox 360 och därmed det första bilspelet att passera mållinjen för nästa generations racers.

– Att utveckla för 360 har varit en uppfriskande upplevelse, ler Wilson och putsar sina glasögon mot skjortärmen. Det har varit svårt, eftersom vi hela tiden blivit tvungna att vänta på nytt mjukvarustöd eller reviderad hårdvara. De vanliga barnsjukdomarna.

– Samtidigt har Microsoft sett till att skapa mjukvara helt efter våra specifikationer, vilket ju varit smidigt. Sen finns det en jäkla massa att säga om de individuella delarna.

Jag nickar.

Jag säger:

– Vi får nog ta det steg för steg.

KÄRRORNA

– I förra spelet fanns det 102 bilar, i detta bara 80. Men vi fokuserar bara på drömkärror. "Life starts at 170", som vårt motto är. Vi har dessutom unika licensavtal, du kommer få att se konceptbilar du inte ser i något annat bilspel, till exempel McLarens F1 LM, som det bara finns fem exemplar av i hela världen.

Pete O'Sullivan är ansvarig för balanseringen av bilarnas egenskaper. Han sitter gömd bakom ett berg av pärmar och manualer fyllda med statistik, data och tråkiga diagram över bilarnas hantering.

– Vi har en bredd, från bilar som inte ens är ute än till bilar från 60-talet, som Ford GT40. För varje bil har vi tonvis med fakta från tillverkaren, till exempel maxhastighet per växel, vinkeln på stötdämpare och ett tiotal andra parametrar som påverkar körningen.

Vid ett annat bord sitter Ben O'Sullivan och förvandlar bilder till blänkande metallicmonument.

– Det tar ungefär två månader att skapa en bil. Exteriören består av 80 000 polygoner, och inuti har vi fläskat på med 40 000. Allt återskapas exakt enligt de ritningar och fotografier vi fått och skickas tillbaka till tillverkarna för godkännande, det rör sig om sådan detaljnivå att minsta klistermärke på instrumentbrädan måste stämma.

Hur är det med skador på bilarna, är det bara kosmetika?

– Ja, det är inget som påverkar körförmågan. Sen är det ju så att vissa tillverkare är väldigt känsliga med att visa upp pajade versioner av sina modeller.

Sabbar inte det den konstnärliga friheten?

– Både och, vi hade ju inte kunnat skapa den här otroliga realismen utan deras hjälp i första taget.

LJUDET

Nick Wiswell håller i en stor slägga. Han slår den stora släggan i en motorhuv av glasfiber. Motorhuven satt en gång på en Ferrari, men är nu styckad för att kunna återge korrekta krockljud.

– Vi tillbringade fyra timmar på ett skrotlager med att slå sönder bilar, skrapa bilar och krossa fönsterrutor för att få det rätta ljudet.

– Förra spelet hade sex megabyte ljudminne. *Project Gotham Racing 3* har 110 megabyte, okomprimerat. Vi kan göra helt nya saker, som att låta ljudet blåsa runt i vinden. Alla motorljud är upptagna direkt från bilar i fart. Vi fäste 30 mikrofoner på olika delar av bilen, för att få ljud ur alla vinklar.

Sabbade ni några bilar?

– Ja, vi pajade karossen på en Microsoftanställds Testarossa. Och så var man ju jäkligt kallsvettig när man drog upp en McLaren i 10 500 varv, bara för att få plågat motorljud autentiskt.

Hur gjorde ni med städerna?

– Vi åkte till varje stad och spelade in typiska ljud: publikläten, sirener – i Las Vegas fångade vi till och med ljudet av bergochdalbanan som passerar.

STÄDERNA

– Vi har fem städer i det här spelet: New York, London, Tokyo, Nürnberg och Las Vegas, säger Alan Mealor. Varje stad har 14 banor och man kan även skapa sitt eget varv genom att knyta ihop gatorna efter eget tycke.

– När vi skapade Las Vegas-banan gick vi runt och tog cirka 22 000 bilder av staden och kanske tio timmar film – med separata tagningar av platserna för dag- och nattscenario. Sen fick vi kontakta varje butik och casino och be om deras tillstånd att ha med det i spelet, så att allt skulle vara autentiskt.

Har ni med skyltarna med strippor och sånt?

– Nej, vi har censurerat en hel del av just Las Vegas-banan. Heinekenskyltar, neonskyltar med dansöser, allt som skulle kunna höja åldersgränsen på spelet är retuscherat.

Vi kunde inte ens ha med en skylt om "Rökning förbjuden", eftersom den hade en bild av en cigarrett.

Var det några ställen som vägrade vara med?

– Jo, det fanns ett par. Då får man tvätta bort de utmärkande delarna med det stället och bara använda själva byggnaden. Sen har vi med en del platser som annu inte är färdigbyggda i verkligheten, där vi fick tillgång till hur man planerade att det skulle se ut.

PUBLIKEN

Chris Cookson är ansvarig för publiken längs med banorna. Han gillar att leka Gud.

– Titta nu, jag kan få dem att reagera precis som jag vill: jag kan få dem att jubla, applådera, vissla, bua.

Mycket riktigt, för varje knapptryckning får han en ny respons av folkhopen. De fotograferar, hytter med nävarna, reser armarna mot himlen.

"Vi pajade karossen på en Microsoftanställds Testarossa. Och så var man ju jäkligt kallsvettig när man drog upp en McLaren i 10 500 varv, bara för att få plågat motorljud autentiskt." Nick Wiswell

– Det finns ett flertal olika känslolägen hos åskådarmassan, som alla utlöses av hur spelaren klarar sig på banan.

Cookson demonstrerar genom att plöja rakt in i sargen och, mycket riktigt, publiken hoppar förskräckt tjutande bakåt.

– Alla är så gott som olika: vi har fotat och använt motion capture på 36 kroppstyper i profil och framifrån, fem olika textiler för kläder, 61 olika ansikten – det ger 4 000 unika modeller. Dessutom är deras etnicitet och kläder olika beroende på i vilken stad du befinner dig i – min favoritkombination är de japanska poliskvinnorna. Vi har 10 000 till 50 000 personer utspridda runt banan, beroende på hur viktigt loppet är i karriärläget.

Fast det där publiktestet ni visade i september var ju inte så imponerande.

– Nej, jag vet, det handlade mer om att packa in så många som möjligt på bilden samtidigt. Alla var platta och släta – men poängen var ju att se hur många man kunde ha med utan att påverka spelbarheten. Kalla det kvantitet före kvalitet.

GOTHAM TV

Det som gjorde *Project Gotham Racing 2* så fett var, förutom att du kunde bränna gummi på Vasagatan, givetvis hur man utnyttjade Livestödet för Xbox. Det växte långt bortom vad Bizarre själva förutsett och kulminerade i de populära "Cat and Mouse"-loppen, där Mini Coopers jagades av högklassiga vagnar genom städerna.

Den stora nyheten på Livescenen i år är Gotham TV, det fiktiva tv-medium som funkar som en brygga mellan Livecommunityn och spelet.

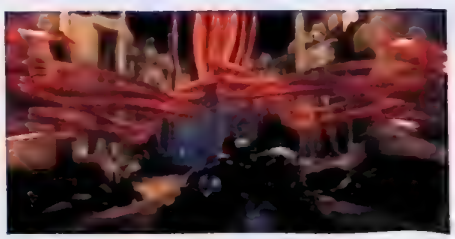
– Gotham TV har sex olika tv-kanaler som visar lopp som pågår på Xbox Live, baserat på om det är högt rankande förare, spelare man känner, de bästa loppen samma dag, klassiska lopp och varvrekord, med fler teman, säger Chris Pickford, medproducent.

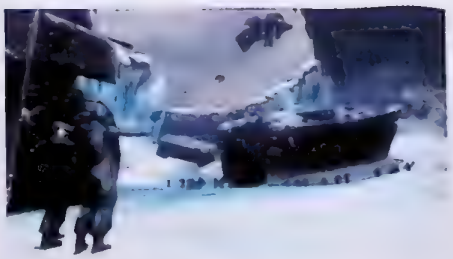
– Det kommer även visas textremsor som rullar i botten av skärmen om någon stor händelse är på gång, så att alla kan koppla över till den kanalen. Totalt kommer runt 30 000 personer att kunna titta på Gotham TV samtidigt.

Efter varje lopp kan man välja att utvärdera sina motståndare: om de var otrevliga, onödigt aggressiva, och så vidare. De blir inte avstängda, men de får en slags prick i protokollet som visas när man ska välja motståndare.

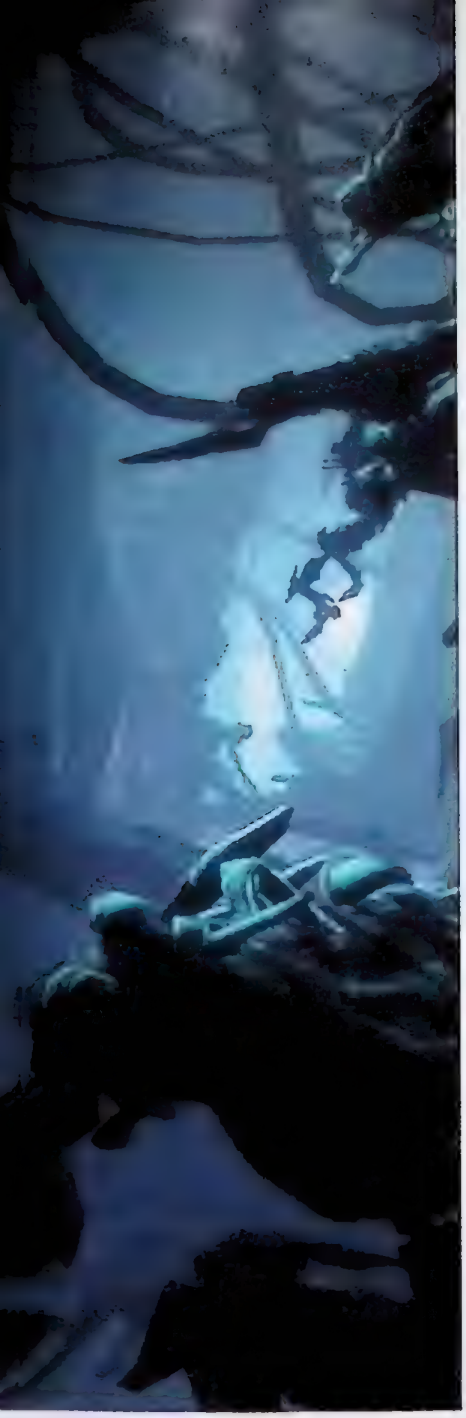
Ja! Jag vill se en tv-kanal där rasister, sexister och andra idioter tävlar mot varandra! Bättre än reality-tv!

– Haha, ja, inget är ju hugget i sten ännu, vi får se vilka fler temakanaler vi kommer använda oss av. ■





Precis som de flesta andra Xbox 360-spel kommer *Too Human* ha en ganska kraftigt integrerad Livebit. Exakt vad det innebär vill inte Silicon Knights avslöja ännu. Ungefär som med resten av spelet, alltså.



TOO HUMAN
Omänskliga mål?

Medan vi andra tyckt att Silicon Knights producerat smaklösa men roliga matinéspel har de själva hela tiden betraktat sig som fullfjädrade historieförtäljare. Too Human är sagan de velat berätta i tio år. TEXT_ALFRED HOLMGREN

Mitt hastiga möte med Silicon Knights plufsige vd Denis Dyack får mig att inse två saker: a) kanadensare säger verkligen "abote" istället för "about" och b) Silicon Knights har ingen som helst självinsikt. Noll. Om man kan ha *negativ* självinsikt är det en träffande beskrivning av den kanadensiska left field-studions verklighetsuppfattning.

Jag tyckte om både *Legacy of Kain*-serien och *Eternal Darkness*. Båda byggde precis som så många andra spel lika mycket på camp som kvalitet. Det kan jag köpa. Alla spel måste inte vara estetiska mästerverk med flådiga cineastiska ambitioner. Ibland är det skönt att bara sätta sig ner och dega med en bunke glass framför en mosig matiné. Det jag *inte* kan köpa är att Silicon Knights själva nu tror sig blivit stora på just nämnda kvaliteter.

Too Human har stått på Denis Dyacks drömagenda sedan nittiotalets inledning och varit planerat till både Playstation och Gamecube ("Men ni får inte skriva att vi jobbat på det i tio år!"). När han nu får chansen tänker han fästa sina visioner på inte en dvd, utan tre. Under loppet av två år – dock med oklar debutrelease – exklusivt till Xbox 360. Det handlar om action och rollspelande, stora robotar och stora kombos. Unika stridssystem olika allt vi tidigare sett, såväl för närkamper som långdistansditon, utlovas. Vad nu det ska betyda.

Men det är alltså i historieberättandet Denis Dyack ser Silicon Knights och spelbranschens framtid. *Too Humans* storyvävnad suger upp lärdomarna från *Legacy of Kain* och *Eternal Darkness*, cinematiken i den konsultregisserade *Metal Gear Solid*-remaken till Gamecube och influenser från olika filmmakare – eller tja, främst Peter Jackson. (*Sagan om Ringen*-trilogin nämns i var och varannan mening när Dyack snurrar upp i högvarv över sina egna visioner.)

Dyack själv lufsar som en stor, leende björn fram och tillbaka mellan en liten laptop och skärmen som visar upp *Too Human*. Han är väldigt tjock och väldigt bullrig och väldigt karismatisk på ett väldigt medryckande sätt. Hans varma leende ser spontant ut tills han ombeds posera för bilder och låser ansiktet i samma allt läskigare form i två minuter. Han jämför sig hellre med Hollywoodregissörer än spelutvecklare och ser sig i kristallkulan konkurrera med Hollywood på Hollywoods hemmaplan med Hollywoods metoder. Plötsligt framstår splitten med Nintendo – spel som filmkonkurrenter-ideologins magnetiska motpol, som isolerar sig och släpper taget om begåvade spelstudior likt ett kalvande isberg – som ganska oundviklig.

– De satsar på enkelhet och tillgängliga spel, vilket jag tycker är en jättebra idé. Men vi gör något mycket mer episkt och brett i perspektiv, förklarar Denis Dyack. Och det finns ingen anledning att båda grupper inte skulle kunna lyckas, men våra planer var inte i synk.

Too Human, då? Tja, bortsett från en trailer och några *Unreal 3*-renderade screenshots är Silicon Knights ganska försiktiga med vad de avslöjar. Klart står dock att de verkar ha samma syn på karaktärsdesign som Epic (*Too Humans* persongalleri ser ut att domineras av muskler och maskiner), betraktar *Sagan om Ringen* som det allra finaste mänskligheten kunnat uppbringa i kulturväg och tycker att nordisk mytologi framförd av cybernetiska halvgudar är "den ultimata estetiska upplevelsen". Storyn går i grova drag ut på att spelens huvudkaraktär, Baldur, hamnat i ett militärt skruvstäd mellan mänskligheten och uråldriga stridsrobotar. Men tydligen ska det komma att plöjas ner betydligt fler nyanser i berättelsen än vad som hittills avslöjats.

Om det nu blir en trilogi.

– Alla vet vad som händer när man försöker göra en sån här trilogi. Den blir aldrig klar. Vi hade tänkt bli klara med den här, säger Denis Dyack och ler nöjt. ■

Denis Dyack är en snäll man som siktar högt med sitt senaste spel. Frågan är om det lever upp till ambitionerna?

Denis Dyack lufsar fram och tillbaka som en stor, leende björn. Han är väldigt tjock och väldigt bullrig och väldigt karismatisk på ett väldigt medryckande sätt.

NINETY-NINE NIGHTS
Nattliv

Äktenskapsmäklaren Microsoft slår till igen. Nu har den parat ihop Phantagram och Q Entertainment, årets kanske mest otippade duo, på Xbox 360. Vi har snackat kärlek med Tetsuya Mizuguchi och Sang Youn Lee. TEXT_ALFRED HOLMGREN

Om spelbranschen vore en highschoolfilm skulle Tetsuya Mizuguchi vara Sang Youn Lees värsta fiende. Han skulle vara den märkesklädda slackersnobben som döpte ärkegeeken Lee i toaletten, snodde hans lunchpengar bara för att ge honom wedgies ändå och bröt sig in på rektorsexpeditionen efter midnatt för att byta namn på deras betyg. Han skulle få alla tjejer också.

De är kort sagt ett ganska otippat – men sött – par att se sittande i samma soffa, pratande i mun på varandra, uppkopplade mot samma kreativa vision.

Mizuguchi: lätt excentrisk Segaveteran som bland annat låg bakom Rez och sedan startade utbrytarstudion Q Entertainment, som fyllt våra fickor med pixliga pärlor som *Lumines* och *Meteos*. Karismatisk kosmopolit i kastanjebrun kalufs, idag iklädd uppknäppt skär skjorta, lätt solbränna och ett busigt pojkaktigt leende. Lätt svävande i sin svada, viftar med armarna i luften och mejslar ut grandiosa visioner med trubbig engelska minerad med minst tre "so..." per mening.

Lee: överhuvud för koreanska Phantagram – studion bakom *Kingdom Under Fire*. Blyg statistiknörd i sjuttiotalsfrisyr och smörgul skjorta som sitter innesluten i en lingvistisk bubbla där bara tolken kan nå honom. Tenderar att förläget titta ner i bordet och låsa tunnelseendet vid specialattacker som heter saker i stil med "orb spark" och "orb attack" vad man än frågar om. Allt Sang Youn Lee säger skulle kunna tryckas på en klisterlapp på alla actionspel de senaste fem åren.

Tillsammans utvecklar denna dysfunktionella duo den Xbox 360-exklusiva actionsatsningen *Ninety-Nine Nights* – eller *N3*, som de väljer att kalla det till vardags. Tacka äktenskapsmäklaren Microsoft för det. Det var den som föste ihop paret och arrangerade första daten.

– Microsoft rekommenderade Phantagram, minns Mizuguchi. Så jag spelade deras spel *Kingdom Under Fire*. Och det är ett briljant, underbart spel. Nästa dag flög jag till Söul för att träffa Lee och diskutera min idé. Vi kom snabbt fram till att vi ville göra det här.

– Jag känner till Mizuguchi som en briljant designer, producent och regissör, bugar Sang Youn Lee. Eftersom vi inte hade sett något actionspel av Mizuguchi, bara musik- och racingspel, var det lite udda att utveckla ett actionspel i samarbete med honom. Det har ingenting att göra med att han inte älskar actionspel. Han är bortom kategorier och genrer. Och trots att det var första gången vi träffades kunde han dela med sig av sin vision för spelet. Så jag är väldigt glad över att

De taktiska inslagen sägs utgöra cirka 20 procent av *Ninety-Nine Nights* spelmekanik, en siffra som kan komma att justeras inför spelets lansering. I förhandsversionen vi spelat vid ett par olika tillfällen verkar den till exempel ligga närmare... noll.

I det här spelet handlar karaktärens handlingar inte bara om hack and slash, bedyrar Sang Youn Lee medan ett tjog orcher avrättas några centimeter från hans kind

Efter närmast meditativa pusselduon *Lumines* och *Meteos* kan vi förstå att Tetsuya Mizuguchi behöver avreagera sig lite. Men att han skulle göra det med ett enormt svärd och hundra miljoner orcher hade vi inte väntat oss.

Microsoft presenterade Mizuguchi för mig. Det hände bara sådär, men efter det första mötet bestämde vi oss för att utveckla tillsammans.

– Yeah... vi kände oss kära, förtydligar Tetsuya Mizuguchi och skrattar. Vi förstår varandra. Det är väldigt bra personkemi.

Ninety-Nine Nights är ganska mycket ett spel som lägger ett tvärsnitt genom den moderna hacka och slakta-genrens strategibaserade ådra och häller ner influenser från bland andra *Dynasty Warriors* och, givetvis, *Kingdom Under Fire* i Microsofts högdefinitionshink. För Sang Youn Lee och Phantagram, som står för det mesta av den handfasta produktionen, är det här en chans att göra det de alltid har gjort bäst fast med snyggare grafik. För Tetsuya Mizuguchi handlar det istället om att – håll i er nu – Förmedla Känslor. "Som kreatör är jag glad över att skapa spel som kan påverka folks känslor", som han uttrycker det på sin blogg. Men trots att Mizuguchi hävdar att konceptet och initiativet bakom N3 är hans är det svårt att skönja hans fingeravtryck i den spelbara versionen – som, tja, ser ut och fungerar som klingsvingande actionspel i fantasymiljö gör mest.

– I det här spelet handlar karaktärens handlingar inte bara om hack and slash, bedyrar Sang Youn Lee medan ett tjog orcher avrättas några centimeter från hans kind. När karaktären levlar upp ökar attackstyrkan. Spelaren kan slutföra uppdrag för att få tillgång till andra attacker och färdigheter. Den här karaktärens attackstil går egentligen bara ut på att svinga svärdet. Spelet har sju olika hjältar. Och varje karaktär har sin egen stil. Vissa kan till exempel ta tag i fiendeenheter, och...

Ungefär här slutar jag lyssna. Jag är mer nyfiken på varför mannen vid Lees sida, spelvärldens kanske mest oberäkneliga stilkompass, har flera fingrar med i ett ganska ordinärt actionspel. Så jag frågar honom.

Mizuguchi-san, vad hade du för inflytande på det här spelet?

– So... frågar du mig? Tetsuya Mizuguchi klirrar med en kaffekopp och ser helt ställd ut. So... yeah... uh... När jag hade det första konceptet, med ett massivt actionspel baserat på fantasy... Han har fortfarande blicken riktad mot en plasmaskärm som demonstrerar den senaste versionen av *N3*, och tummarna på en Xbox 360-kontroll som klickar ihärdigt när han drar de analoga spakarna åt olika håll. Attackerna haglar med lo-fi-arkadljud-effekter som låter tjofftjofftjoff-tjofftjofftjoff. Antalet troll som attackerar Inphyy – en krigarkvinna i glänsande harnesk, röd sammetsmantel, gyllene änglavingar, drakstövlar i mörkt pansar och ett magdjupt dekolletage – är fler än jag orkar räkna till. Med ett enormt Cloud Strife-svärd drar hon i Mizuguchis regi fram som en vevande, vitglödgad vettvilling medan mordmätaren snurrar upp två – fyra – femhundra, tusen kills. Hela

Om det här hade varit en film hade jag bara kunnat visa rättvisa ur en sidas perspektiv. Men i ett spel kan man vara delaktig i alla aspekter och synvinklar

liknar ett medeltida *State of Emergency*. Fast väldigt mycket snyggare. Tetsuya Mizuguchi verkar helt uppslukad av sitt eget spel.

– So... uhm... Microsoftfolket kom till mig och sa "låt oss göra ett nästagenerationsspel". Och jag har sett fram emot nästa generation, säger han med ett leende. Jag menar, hi def. Högre upplösning. Högupplöst grafik och ljud. För min del innebar det här att jag ville göra ett mänskligt drama. Något dramatiskt. Något känslosamt. Inte bara något musikbaserat. Ännu ett leende.

– *N3* är 80 procent action, 20 procent strategi. Men 100 procent drama. Så det är ett tvåhundraprocentigt spel, överslagsräknar Mizuguchi och skrattar (igen). Det är ett krigsspel, men vi har lagt in ett väldigt djupt budskap.

Budskapet ifråga – vars djuphetsgrad kan ifrågasättas – utkristalliseras kanske först när man får ta kommando över de goblinarméer som är människornas fiender i spelet. Det handlar i stora drag om att inse att det även på andra sidan i en konflikt finns mänsklighet, individer med egna liv, familjer och drömmar. Lite som twisten när man fick spela som en rättrådig covenant i *Halo 2*, alltså. Mizuguchi gillar sånt.

– Jag anser att hi def-spel bör ha såna här inslag. Nya element och upplevelser. Filmen har en hundraårig historia. Från början var det bara svartvitt, tåg som kom, människor som sprang ut ur hus. Inget ljud. Men senare fick filmerna ljud och skådespel och färg och dramatik. Nu är filmindustrin en dramaindustri. Spelen tror jag kommer förändras över nästa generation. Vi försöker föra in nya element och upplevelser. Om det här hade varit en film hade jag bara kunnat visa rättvisa ur en sidas perspektiv. Men i ett spel kan man vara delaktig i alla aspekter och synvinklar. Det blir ännu inga starka budskap som i filmer, men man kan ta del av alla karaktärers känslor och tolkning av rättvisa. Om man spelar som alla karaktärer kan man känna någonting – "Vad är det som händer? Vad är krig, och vad är rättvisa?" Sånt. So...

Men bortsett från de budskap du pratar om ser det här ut som ett traditionellt actionspel.

– Mmm.

Men du säger alltså att det är så här framtidens spel ser ut?

– (Paus) ...Yeah... jag tror att tiden då man diskuterar genrer snart är slut. Jag bryr mig inte alltid om genrer, säger Tetsuya Mizuguchi och flinar.

– Jag hade tur som inledde min karriär på Sega. Arkadspel saknar genrer, former och gränser. Det handlar bara om idéer. Så jag bryr mig inte om genrer. Bara nya, roliga element.

Yeah, men säger du alltså att det här på grund av budskapen är mer av, som du kallar det, ett hi def-spel? Är det huvudskillnaden jämfört med dagens spel, att ni har bakat in filosofiska budskap?

– So... yeah... om du spelar spelet... Jag tänker inte säga vad skillnaden är. Det handlar om hur man spelar spelet, hur man kan känna spelet, hur det uppstår en kemisk reaktion mellan det fysiska och det emotionella. Mizuguchi stannar för ett ögonblick upp i sitt resonemang och börjar peka på enskilda grafiska effekter när spelet övergår i en mellansekvens.

– Jag tycker att framtidens spel borde vara väldigt känslosamma, fortsätter han. Jag vet inte om folk hoppas på det, men jag vill prova.

– Vi förändras hela tiden. För ett år sedan visade jag till exempel *Lumines* på Tokyo Game Show. Och alla sa åt mig att musik- och pusselspel inte funkar i USA och Europa, att det inte var bra. Men Ubisoft sa "okej, vi vill sälja det här". Och det sålde riktigt bra. Jag vet inte riktigt varför. Men saker och ting förändras. När jag åkte till San Francisco gick många till Apple Store för att köpa en Ipod. Men ett år tidigare gick de till Tower Records och köpte cd-skivor. Nu köper folk musik online. Trender förändras alltid. Vi kan inte förutspå framtiden, men jag tycker att alla borde utvecklas.

Du har gått från att vara en ganska excentrisk producent på Sega till att äga din egen studio och vara en maktfaktor i såväl det stationära som det bärbara konsolkriget. Hur känns det?

– Jag studerade Sega mycket. Men jag blev väldigt frustrerad under mina sista dagar på företaget. Om jag sa "jag har den här idén" sa de "nej". Det var inte bra för kreativ, utmanande speldesign. Det var min stora frustration. Så jag bestämde mig för att lämna Sega. Nu känner jag mig fri och hälsosam. Mizuguchi skrattar till.

– Mina idéer realiseras. Så jag gör min egen grej. Det har verkligen varit hälsosamt.

Huruvida *Ninety-Nine Nights* kommer att vara hälsosamt för Mizuguchis image som spelvärldens indieälskling nummer ett är dock oklart. Kanske får vi acceptera att det helt enkelt blivit dags för honom att... utvecklas. ■

"Same camera."
"Really?"
"Yeah." "Ler, tummen upp"

MASS EFFECT
Jakten på intelligent konversation går vidare

FORMAT_XB360 / GENRE_ROLLSPEL / UTVECKLARE_BIOWARE / TEXT_MATS NYLUND

Rollspelet Mass Effect handlar om utforskningen av fjärran planeter, befolkade av såväl djur som intelligenta varelser som i vissa fall står långt över vår egen nivå. Sådant har vi hört förr.

De intelligenta varelserna visar sig tyvärr i de flesta fall vara ganska sorgliga konversatörer, med ett ordförråd på kanske något hundratal ord och ett stelt och onaturligt kroppsspråk. Biowares utvecklingsteam, med projektledaren Casey Hudson i spetsen, tänker ändra radikalt på det här missförhållandet. Kommer de att lyckas? Vi hoppas det.

Mass Effect är – kanske inte helt oväntat med tanke på utvecklarnas historia – ett rollspel med vissa actioninslag. Det utspelar sig i en någorlunda avlägsen framtid, och du spelar som befälhavaren på ett rymdskepp med uppdrag att utforska galaxen. Här någonstans börjar jag höra musiken från *Star Trek* i bakhuvudet, men till skillnad från klassiska rollspel har du förstås befälet över hundratals

besättningsmän, även om man kommer att landstiga på planeterna med en mindre mängd. Kommer det att finnas "redshirts" (de killar i röda tröjor som aldrig säger något och vars enda uppgift är att dö först i varje *Star Trek*-avsnitt)? Räkna med det.

Spelets fokus kommer att ligga på den urgamla konflikten mellan natur och teknologi, och i förlängningen mänskligheten kamp mot, eller samarbete med utomjordisk natur och teknologi. Du kommer att möta både vilda djur och avancerade artificiella livsformer, och det är här det nya avancerade konversationssystemet ska skapa mer levande dialoger än någonsin förut. Idén verkar vara att skapa artificiella skådespelare som lever sitt eget liv och har egna motiv för sina handlingar. Därefter låter man dem dels tala naturligt och dels använda kroppen, ansiktsuttryck och gester för att göra sig förstådda. Vi människor har ju en del märkliga saker för oss när vi pratar, vilket vi oftast inte är medvetna om, men när dessa subtila små gester fattas märker vi det direkt och inlevelsen är borta. Därför kan det här bli ett jättesteg för storydrivna spel, om det fungerar som det är tänkt. Bara att hålla tummarna.

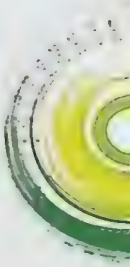
Dina besättningsmän (eller kvinnor) ska också konversera sinsemellan och med dig i realtid, vilket torde få ungefär

samma effekt som i *Baldur's Gate*, där man snart fäste sig vid vissa av sina medäventyrare och hatade andra passionerat. Hur som helst hade man något slags relation till dem alla, och detta hjälper alltid upp inlevelsen och atmosfären. Du får också skapa din egen karaktär helt på fri hand, vilket är en liten nyhet när det gäller Bioware det också.

Nytt är också att även om spelet till stor del drivs av sin story kan du utforska helt ovidkommande planeter långt ut i världsrymden bara på skoj, om du så vill. Att flaxa omkring och hitta nya planeter verkar kunna bli ett ganska stort och roligt inslag i spelet, och givetvis får du någon form av belöning för att du gör det, även om du inte kommer vidare i storyn eller ens i något av dess sidospår.

Själva storyn sträcker sig också inte bara genom det här spelet, utan en hel trilogi. Meningen är att Bioware ska åstadkomma tre spel i samma värld, vilka kommer att vara utspridda över Xbox 360:s förväntade fem års livslängd, och det sista ska då avsluta den elefantastiskt episka historien om mänsklighetens kamp för acceptans och dominans i en enorm och fientlig galax. Eller något sådant. Hur mycket av storyn som är klar och hur mycket som kommer att hittas på i efterhand baserat på det mottagande *Mass Effect* får är inte klart. Däremot verkar det ganska lovande att man kommer att kunna fortsätta sin resa genom galaxen i form av små nedladdningsbara snuttar som för dig lite närmare nästa spel i serien. Sådant är bra för spelvärdet.

Med en grafisk stil som för tankarna till nästanrealistiska actionspel som *Call of Duty* och vad som förefaller vara trovärdiga och genomarbetade utomjordingar och främmande planeter, tror jag personligen att det här kan bli Biowares bästa spel hittills. Att föra befäl på ett massivt rymdskepp med mänsklighetens öde i sin hand kan rimligen inte bli annat än bra. Visst, Bioware kan klanta till själva utförandet, men ta en titt på deras tidigare spel och säg mig om du tror att det är sannolikt. Jag tror inte det. ■



SPLINTER CELL 4

Från helylle till värsting

FORMAT_MULTI / UTVECKLARE_UBISOFT / GENRE_ACTION / TEXT_TOMMY RYDLING

Sam Fisher har dansat efter presidentens pipa i tre Splinter Cell-spel. Nu lyder han bara sig själv.

Det första paketet med bilder som släppts ut från Ubisofts Montrealstudio talar sitt tydliga språk. Filnamnet på ziparkivet med screenshots och artwork är "Sam gone bad". Den högteknologiska superagentdräkten har ersatts av T-shirt och skinnpaj. Skallen är rakad och den ovårdade skäggstubben signalerar att här har vi att göra med en man som lever på gränsen.

Det fjärde *Splinter Cell*-spelet kommer kort sagt att ta ett stort steg bort från det vi är vana vid i serien. Vi får veta att Sam Fishers dotter har blivit mördad och att Sam själv hamnat i fängelse. En vild gissning är att man a) ska rymma från fängelset och b) hämnas sin dotters död och att c) det sker utan auktorisering från högre ort.

Om han var en japansk adelskrigare på medeltiden skulle han kallas "ronin" – benämningen på en herrelös samuraj. Ska vi gissa att det också blir undertiteln på det nya spelet?

Serien har alltid varit mest känd för att pumpa ut maximalt med grafikgodis ur sina maskiner, oavsett om det har gällt Xbox (som var debutplattformen), Playstation 2, Gamecube eller pc. Det nya spelet kommer till samtliga format man kan tänka sig, men högst lär det smälla på Xbox 360. Hur vackert det kommer att bli på Microsofts next gen-konsol kan vi i dagsläget bara spekulera i, och de bilder som släppts är hyfsat anonyma vad gäller format och är väl snarare att betrakta som arbetsbilder.

Det känns onekligen som en friskt släkt med det nya upplägget – knappast chockerande, men ändå friskt. Sam Fisher har ju alltid varit lite för uptight och seriös. Det ska bli kul att se om han kan släppa loss lite nu när han jobbar för egen vinning och slipper lyssna på forne uppdragsgivaren Lamberts förmaningar hela tiden.

Sam flyr fängelset någon gång till våren 2006. Vi räknar med att ha mer info om titeln inom kort. ■

Sam Fisher i fängelse? Vart är världen på väg?

[illegible]

THE ELDER SCROLLS: OBLIVION

Det bästa av två gigantiska fantasyvärldar

FORMAT_XB360 / UTVECKLARE_BETHESDA / GENRE_ROLLSPEL / TEXT_MATS NYLUND

[illegible]

Vapen och rustningar kan nu vara löjligt detaljerade, men tänk på fjolleffekten innan du ekiperar dig

[illegible]

Enorma världar är Bethesdas främsta styrka, men kanske inte de mest levande eller verklighetstrogna. Det tänker man ändra på med det sagolika Oblivion.

I det nya spelet är världen inte en plats som reagerar på spelarens handlingar, utan snarare en levande plats där du färdas från by till stad till rövargrotta i skogen, och överallt stöter du på människor och djur som pysslar med sitt och som kan vara både positivt och negativt inställda till dig, och som kan ändra inställning beroende på vad du gör och säger eller det rykte du skaffar dig. Du kan gå med i olika gillen, hjälpa eller motarbeta olika grupper och skaffa dig vänner eller fiender på egen hand. Dessutom finns här förstås en episk fantasy-kampanj, annars skulle det ju inte vara ett riktigt rollspel. Denna gång går det ut på att onda krafter invaderar landet via portaler som dyker upp här och var, och du kommer förr eller senare att tvingas använda dessa portaler för att göra ondingarna skada på hemmaplan.

Att spelets värld och intrig inramas av en bedårande vacker värld med skogar, berg och städer som alla ser verkligare ut än i något tidigare spel är egentligen en obetydlig detalj i sammanhanget, om man lyckas med konststycket att få världen att kännas levande och oberoende av spelaren. Många har experimenterat i den riktningen, men ingen har ännu lyckats till hundra procent. Men med Bethesdas stora erfarenhet av genren vågar vi ändå hoppas att de kanske kan vara de som klarar av det först. Förhoppningsvis vet vi om vi har rätt någon gång innan jul. ■

ALONE IN THE DARK
Pappa är tillbaka

FORMAT_XB360+PS3 / UTVECKLARE_EDEN STUDIOS / GENRE_AVENTYR / TEXT_ALFRED HOLMGREN

2005 blev Alone in the Darks år. Det ser 2006 också ut att bli.

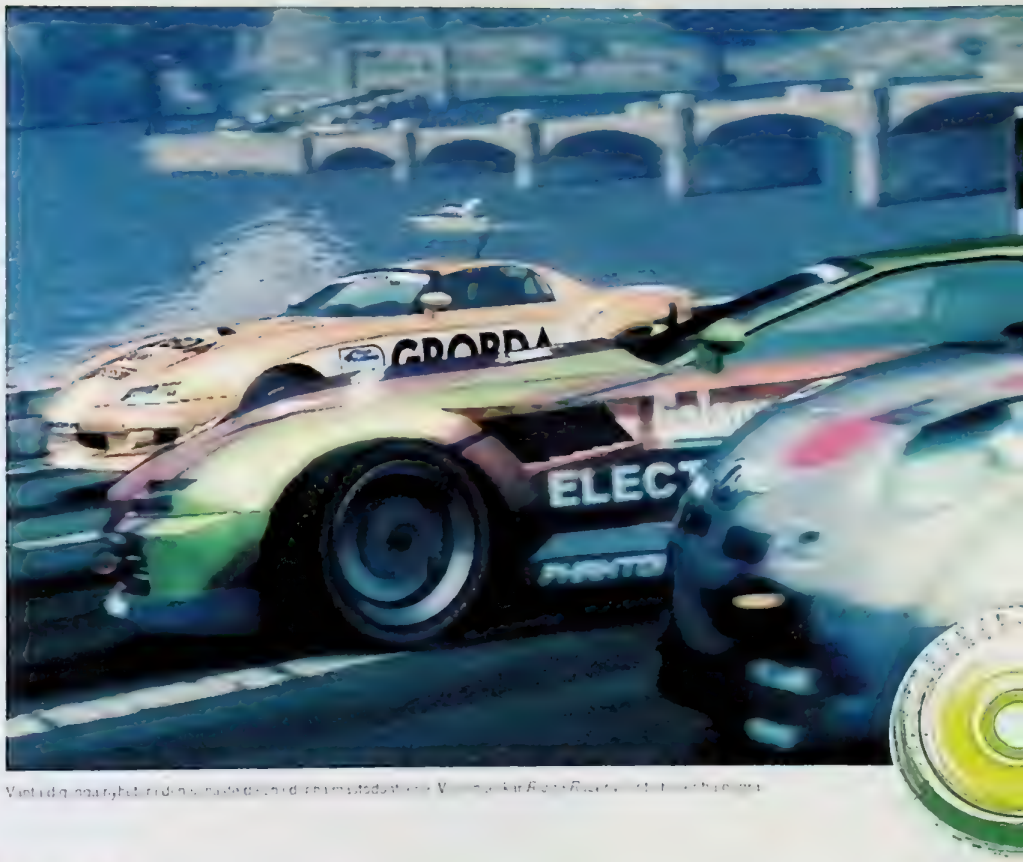
Efter Uwe Bolls geniala vitdukstolkning av Infogrames råklassiska skräcksaga känner vi förstås att vi bara vill ha mer, mer, mer av *Alone in the Dark*. Och det får vi! För någon gång i framtiden – oklart exakt när – tänker Atari uppdatera franchisen till de duellerande nästagenerationstvillingarna Xbox 360 och Playstation 3. För utvecklingen står Eden Games, som ju även ligger bakom det ständigt misstänkt ofärdiga *Test Drive Unlimited* till Microsofts vita plastmonster. Det är ungefär allt vi vet i dagsläget. Men bilderna är ju fina. Kolla på dem så länge. ■

RIDGE RACER 6
På Ridgefronten intet nytt

FORMAT_XB360 / UTVECKLARE_NAMCO / GENRE_RACING / TEXT_ALFRED HOLMGREN

Vi var nog ganska många som undrade i vilken ny riktning Namco skulle styra *Ridge Racer* efter att framgångsrikt ha sammanfattat serien på PSP. Några minuter in i Tokyo Game Show-versionen av *Ridge Racer 6* känns svaret på den frågeställningen plötsligt väldigt tydligt: ingen alls. Kanske gav Namco upp redan efter söndersågade simulatorförsöket *R: Racing Evolution* härom året, för *Ridge Racer 6* till Xbox 360 är i grund och botten inget annat än *Ridge Racer* till PSP uppspänt över en högdefinitionspannå.

Och gott så. Valmöjligheterna i denna tidiga version är begränsade, men när nedräkningen når noll skjuter min plastiga sportbil iväg i överljudshastighet längs en underskön solslickad kuststräcka som kantas av palmer, smaragdgröna kullar och azurskimrande havsvyer. Färgglad konfetti yr genom luften och ljudet i hörlurarna är så bedövande högt uppskruvat att jag nästan slås omkull av det våldsamma motordånet. Konturerna börjar smälta ihop när jag drar R-triggern i botten för att kicka igång nitron och ge tachometernålen skrämselhicka. Handkontrollen skakar och vibrerar, motorn vrålar som ett jetplan och eldsflammor slår ut ur de dubbla avgaspiporna. Betongkolonnerna i bakgrunden växer sig större och fyller skärmen precis innan vägen viker sig och jag lägger upp mitt glänsande mekaniska vidunder i en tvärbred fetsladd. Däcken tjuter när bilen lägger sig tillrätta tvärs över vägbanan. Det känns som 1995 all over again. Eller åtminstone första september. ■



GEARS OF WAR
Kriget krossar allt

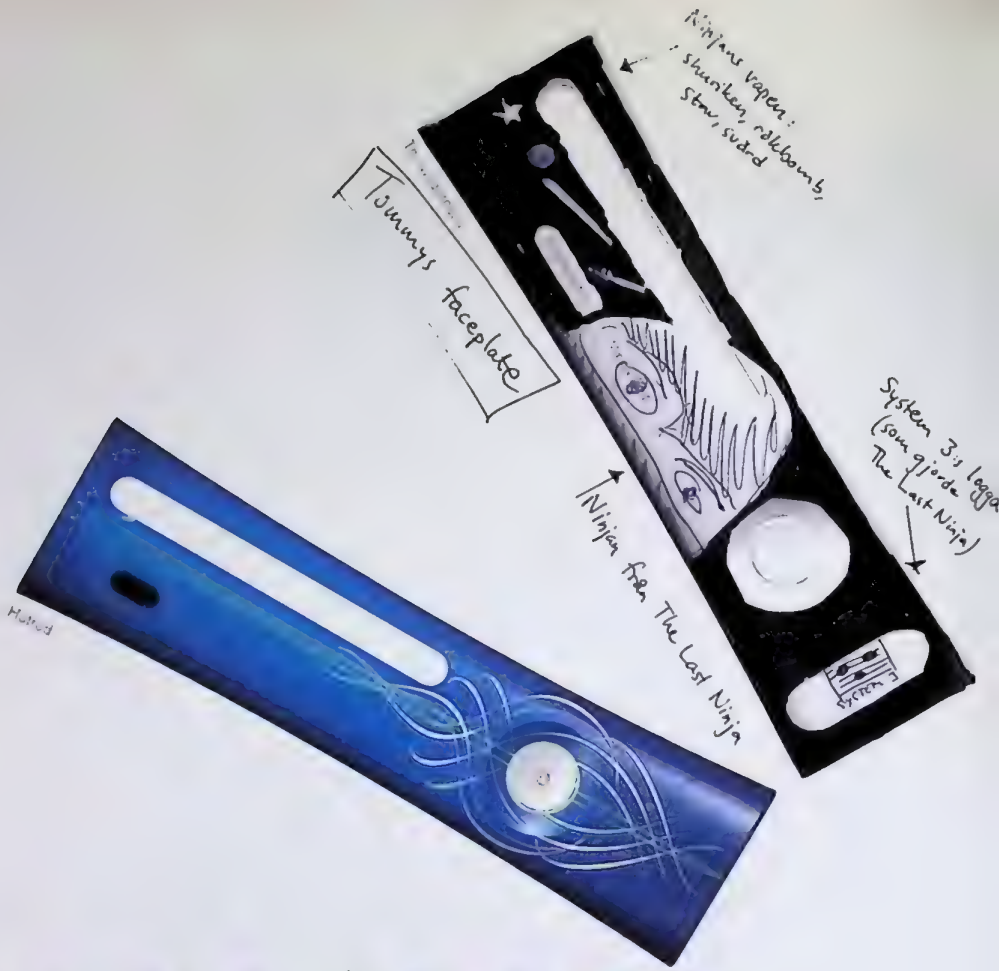
FORMAT_XB360 / UTVECKLARE_MICROSOFT / GENRE_ACTION / TEXT_MATS NYLUND

Microsoft har inget *Halo 3* att visa upp i samband med Xbox 360-releasen, så istället talar man sig varm för *Gears of War* så fort man får en chans.

Idén känns igen, men ändå inte. Jorden invaderas av en ond ras utomjordingar som infiltrerar mänskligheten och översvämmar planeten med märkliga och otäcka köttmonster som i vissa fall påminner om något ur *Silent Hill*-serien. Men den här gången smyger du inte omkring med en fjuttig kökskniv, den här gången är du en stor, elak soldat med mängder av vapen och ammunition.

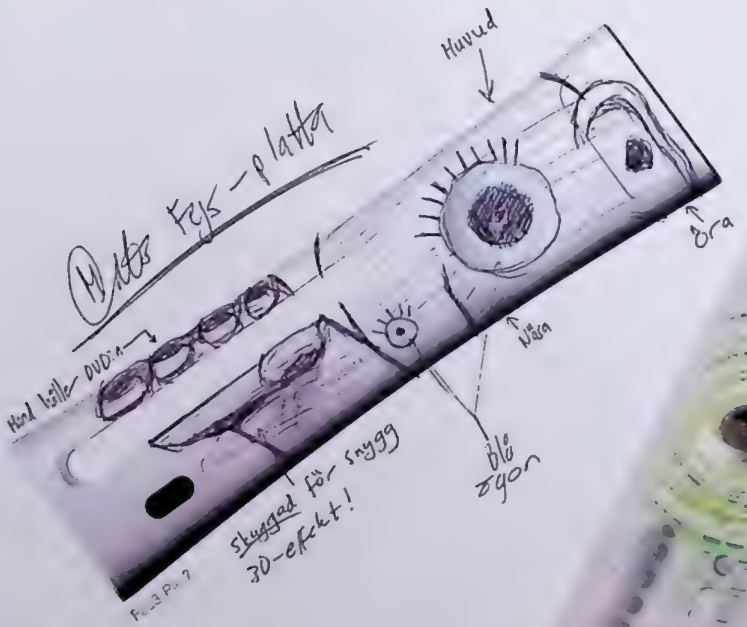
Av någon anledning har vår hjälte lyckats bli dömd till strafftjänst för feghet, och nu är det upp till spelaren att göra sig förtjänt av en benådning. Eller för all del att jaga bort hela jäkla invasionsstyrkan på egen hand, precis som vanligt. Till din hjälp har du, förutom diverse soldater som lär kunna tänka hyfsat på egen hand, en robot som även den utrustats med en rejäl personlighet. Tanken är att man ska fästa sig vid sina vapenbröder, både de av kött och blod och den av metall, och detta sker genom ständiga dialoger och förstås genom att man slåss tillsammans mot de otäcka rymdisarna.

Gears of War ser helt fantastiskt ut, och förefaller också bjuda på action av det snabbare och våldsammare slaget. ■

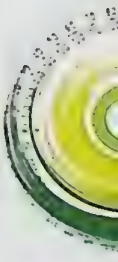


FACE/OFF

Känns vardagen grå och trist? För 200 spänn får du en ny front till din Xbox 360. Eller så kan du designa din egen.



Skulls & Bows (Alfred Holmgren)



En påse skoj

Super PLAY har premiärshoppat. Det här är Xbox 360-påsen du ska gå hem med den 2 december. TEXT_TOMMY RYDLING

1. PREMIUM PACK
Till att börja med: självklart ska du välja Premium Pack, eller det som av Microsoft helt enkelt kallas "Xbox 360". Undvik det tusen kronor billigare Core System som pesten. För 1 000 riksdaler extra får du en hårddisk på 20 gigabyte, bakåtkompatibilitet, en nätverkskabel, ett headset, en trådlös handkontroll och en komponent-HDAV-kabel.
3 985 KR

2. TRÅDLÖS HANDKONTROLL
Du vet att du behöver två.
479 KR
Summa: **4 474 KR**

3. XBOX LIVE GULD (12 MÅNADER)
Om du inte pröjsar för ett guldabonnemang kan du inte skjuta dina kompisar i *Perfect Dark Zero* eller spöa dem i *Dead or Alive 4* – såvida du inte nöjer dig med delad skärm. Gör det (om du redan har ett abonnemang överförs det till din 360).
599 KR
Summa: **5 073 KR**

4. PERFECT DARK ZERO: BLACK EDITION
739 KR
Summa: **5 812 KR**

5. PROJECT GOTHAM RACING 3
649 KR
Summa: **6 461 KR**

6. KING KONG
599 KR
Summa: **7 060 KR**

10 skäl att bli 4 000 kronor fattigare

Köp en Xbox 360 om...

...du tycker att Xbox har det bästa spelutbudet av dagens konsoler

...om du vill fortsätta spela samma typ av spel som idag fast med snyggare grafik

...du drömmer om att spela tv-spel i hd-upplösning

...ditt efternamn börjar med "von" eller "af"

...onlinespelande är din grej

...du har gått på myten om att alla prylar ska kopplas ihop med varandra i vardagsrummet

...du tycker att grått är det nya svart

...din tv kostar över tre månadslöner

...du tycker att Controller S är lite för klumpig och lite för lite trådlös

...du behöver ett extra värmeelement så här i vintertider

Köp inte en Xbox 360 om...

...du suktar efter mischade japanska spel

...du är ute efter helt nya spelupplevelser

...allt i din tv-hylla är färgkoordinerat svart

Visst känns det frestande att byta ut den där stora, fula plastklumpen som står och knorrar under tv:n mot en smäcker Xbox 360. Men innan Microsoft plitat klart på sina emuleringslösningar måste du se till att komplettera samlingen med följande mer eller mindre Xlådeexklusiva exempel. TEXT_ALFRED HOLMGREN

SLÄNG inte DIN XBOX

HALO

...saker tröttnar man aldrig på. Som att gå upp på scen ...ut det första ackordet i en låt man hällt ner sin själ i. ...ställa i sig ett paket Ben & Jerry's Cookie Dough Ice ...n. Att stirra upp mot himlavalvet en stjärnklar natt och ...nna sig så liten att man nästan försvinner. Eller att plantera ...n blykula i pannan på en gullig grunt med Master Chiefs ...ombara Magnum.

Xboxspelen blev egentligen aldrig bättre än så här (ungefär ...samma sätt som *Super Mario 64* förblev Nintendo 64:s ...a spel konsolens livstid ut). *Halo* har förmodligen sålt fler ...ader Xboxar än något annat spel. Med våldsamt effektiva ...granater, viktiga vapen som fallit bort i tvåan och en kampanj som känns snäppet mer genomtänkt än uppföljarens är det ...nte speciellt konstigt.

HALO 2

Tro på hypen. Spelet som på egen hand förde in begreppen onlinespelande och förhandsbokning i någon miljon Xbox-ägares kollektiva vokabulär håller fortfarande alla tänkbara fort, såväl on- som offline. Ett år efter release står sig avkopplade co-opsessioner lika bra som uppkopplade mördarmatcher. *Halo 2* är även det första spelet ut i Microsofts emuleringslösning till Xbox 360. Någon som är förvånad?

NINJA GAIDEN BLACK

Tänk dig höjden av åttiotalistisk ninjacamp parat med japanska vulgariteter som bara kunnat härstamma från Tecmos Team Ninja-studio. Tänk dig silikontuttar och polygontanks, tentakler och trolldomar. Tänk dig ett stridssystem djupare än Mananergraven, groteska mängder kladdigt ultravåld och en pansarförstärkt svårighetsbamär så svårforcerad att den får fullvuxna chefredaktörer att stånga sig blodiga i ren desperation. Tänk dig även, förutom i den europeiska versionen, möjligheten att bokstavligt tala göra dina fiender ett huvud kortare. Mums.

RALLISPORT CHALLENGE 2

Med tanke på att de flesta Xboxspel är misstänkt lika sina Playstation 2- och Gamecubekusiner är det lätt att bli förbluffad när någon faktiskt går på djupet under huven för att massera musten ur grafikmusklerna och dammsuga kislet på kraft. *Rallisport Challenge 2* hör till spelen som egentligen är alldeles för snygga och välljudande för att ha kunnat födas på den här sidan om generationsskiftet. Digital Illusions överbryggade gapet mellan *Sega Rally* och *Colin McRae* med ett spel så tungt, trovärdigt och övertygande att det gav oss oljesmak.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

"Nämn *ett* spel förutom *Halo* som det är värt att köpa en Xbox för." Svaret på den utmaningen var i två år ett förvirrat "öuhmmm..." följt av, kanske, "...*Brute Force*?"

Sedan ruskade Bioware liv i krysslådan och dess fanboys genom att bevisa att de faktiskt kan göra realtidsrenderade konsolspel – och att *Star Wars* faktiskt kan fungera riktigt bra som ett sådant. Trots buggar, undermålig grafik och ett ganska tafflgt soundtrack blev *Knights of the Old Republic* spelet att nämna i andetaget efter *Halo* för alla svältfödda Xboxanhängare.

JADE EMPIRE

Om man hade satt *Knights of the Old Republic* i en tidsmaskin med minustusentalets Kina som slutstation hade det kunnat sluta ungefär så här. *Jade Empire* använde det uppskattade upplägget med två kontrasterande filosofiska inriktningar som bubblande fond för ett västerländskt rollspel med sidequests, *Dungeons & Dragons*-statistik och vildvuxna konversationsträd. Nyast förutom den mytologiskt kryddade estetiken var stridssystemet, som bröt sig ut ur den traditionella omgångsbaserade ramen för att istället iscensätta regelrätta realtidsslagsmål.

DOOM 3 COLLECTOR'S EDITION

Helvetet hör hemma på Xbox. I alla tre tappningar. Det bevisade id med eftertryck när det fyllde en svärtad plåtlåda med konverteringen av sönderrostade golgatavandringen *Doom 3* plus förfädema *Doom* och *Doom II*. Trean är så snygg att vi misstänker att id smugit in något slags specialchip i dvd-plasten, men de perfekt designade originalen är fortfarande bäst. Och, faktiskt, mest skrämmande, med sina vitknogade helvetessymfonier och morbida övertoner. Att tränga djupare och djupare in i *Dooms* inre är att långsamt bli dränerad på allt hopp om att komma ut levande – eller åtminstone oberörd – på andra sidan.

PANZER DRAGOON ORTA

Xbox lyckades aldrig etablera sig som ett tungt alternativ för hardcoremedvetna Japanjunkies. Och när mischtillama väl trillade in var de svåra som fan. Det andra exemplet på det här är Segas berusande vackra och bedövande hårda science fiction-saga *Panzer Dragoon Orta*, som placerade en söt flicka i tehuva och platinalugg på en enorm, ormliknande drake och lät henne kuska runt bland stjärnbeströdda natthimlar, knivvita okenvidder och eroderande industrikomplex som andades rostig fascism. Ett outtröttligt avtryckarfinger och tokdopade kattreflexer var allt som krävdes för att hålla världens sötaste shooterhjältinna vid liv genom spelets sex galet svettiga uppdrag. Bästa bonusen: hela *Panzer Dragoon* som upplåsbar present.

OUTRUN 2

Sega har hela tiden hört till Microsofts tryngaste japanska påhejare. Den kraftigt utfläskade, Xbox-exklusiva konverteringen av de senaste årens retrorosiga arkadracerkung *Outrun 2* klarade sig utan en repa i fjolårets chickenrace mot *Burnout 3*, som gjorde 24 volter och skrynklades sönder mot en betongkolonn i en kaskad av eld och grillat glassplitter och sedan ägnade resten av dagen åt att se kraschen i repris ur alla tänkbara vinklar medan *Outrun 2* sladdade runt på solstekta kustremsor där realistiska inslag är lika vanliga som snoflingor.

FABLE: THE LOST CHAPTERS

Nej, Lionheads Xbordebut blev trots alla pampiga löften aldrig världens bästa rollspel. Istället fick vi en unikt sällsam saga med ganska många unika inslag, varsamt nerbaddad i en sagoskimrande presentask bland mäktiga magier, slokmustascher och Danny Elfman-musik. *The Lost Chapters* är samma utökade version som landade på pc härom månaden. En fortsättning är definitivt på gång till Xbox 360.

FORZA MOTORSPORT

Efter *Rallisport Challenges* och *Project Gotham Racings* respektive uppföljare fanns det egentligen bara ett hål kvar att täcka i Xboxens bilspelsutbud: den fruktade *Gran Turismo*-slotten. *Forza Motorsport* specialtrimmades under en treårsperiod för utmaningen av ett allstarteam som bland annat samlade talanger från Digital Illusions och Bizarre Creations. Huruvida deras samlade krafter var nog för att ge Kazunori Yamauchi panikslagna mardrömmar råder det delade meningar om, men säkert är att *Forza* mottogs med öppna famnar och dreglande mungipor av alla motorsportkåta Xboxägare. Räkna med att kampen går vidare under nästa generation.

THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY

Blytungt actionepos. Med Vin Diesel i huvudrollen. Ett lapptäcke av genrefragment som ryckts ur sina sammanhang ... i Uppsala.

Det osannolikt snygga, vanerade och fängslande *Riddick* hörde utan tvekan till 2004 års allra största överraskningar, och vissade – återigen, för alla som glömt det – att det faktiskt går att göra mer än skjuta i förstapersonsperspektiv. Och att det finns svensk spelutvecklartalang utanför Stockholm. Hålt utkik efter Starbreeze nästa projekt, *The Darkness*, på Xbox 360.

128 kommande Xbox 360-spel

Beroende på vem man frågar är det våldsamt olika mängder spel på gång till Xbox 360. Här är listan över de spel som bekräftats eller ryktas komma ut till maskinen, i en enda lång, härlig lista. Vi har också tagit oss friheten att markera de spel vi särskilt kommer att hålla ögonen på, så att vi tillsammans kan längta oss sjuka efter dem.

211
6gun 2
★Afterburner

★Alan Wake

Remedys första spel sedan *Max Payne* verkar bli en kuslig blandning av *Twin Peaks* och alla Stephen King-romaner någonsin. Majestätiska nordliga granskogar blandas med små fiskebyar, och det är ungefär allt vi vet om spelet just nu.

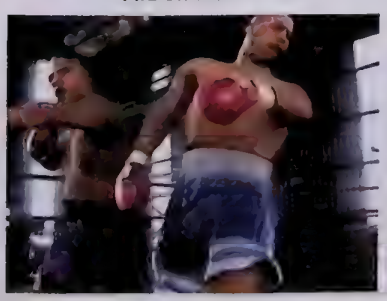
All Points Bulletin
★Alone in the Dark
Amped 3
Banjo-Kazooie 3
Battlefield 2: Modern Combat
★Black
Blazing Angels: Squadrons of WWII
★Blue Dragon
Burnout Revenge
Call of Duty 2
Chrome Hounds
College Hoops 2K6
Condemned
Crackdown
Crazy Taxi
Crystal Quest
Dark Sector
Dead or Alive 4
★Dead or Alive: Code Chronos
Dead Rising
Demonik
Dog Tag
Dreamfall
Driver: Parallel Lines
Dynasty Warriors 5 Special
Enchant Arm
Everyparty

★Fable 2

Peter Molyneux försöker alltid tänja på gränserna när det gäller speldesign, och i *Fable* kan du välja att vara god eller ond. Uppföljaren lär bli betydligt vackrare, och kommer förhoppningsvis att ha lite fler moraliska nyanser än svart och vitt.

Far East of Eden: Ziria
★Fatal Frame
Fifa 06: Road to the Fifa World Cup
Fifa Street 2

★Fight Night 3



Vi har redan sett de äckligt verklighetstrogna bilderna av förvridna ansikten och jättestora boxhandskar på E3. Spelet bakom utlovar avancerad boxning med den vackraste grafik som setts i ett boxningsspel och mer våld än *Doom*.

Final Fantasy XI
Football Manager 2006

★Forza Motorsport 2

Just när *Gran Turismo 4* krossat allt motstånd med sina hundratals bilar gled *Forza* in lite diskret och visade sig snabbt ha både bättre körkänsla och mindre förutsägbara ai-förare. Tvåan kan (förhoppningsvis) bara bli bättre.

Frame City Killer
Full Auto
Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
★Gears of War
Ghost Recon: Advanced Warfighter
Gun

★Half-Life 3

Half-Life 2 var uppföljaren till ett av de mest nyskapande fps:en hittills, men skapade minst lika många nya frågor som det besvarade. Ännu en uppföljare var redan känd när tvåan släpptes, och kommer med allra största säkerhet att komma även till Xbox 360.

★Halo 3

Halo slog oss med häpnad när det efter många, långa förseningar äntligen kom ut till Xbox. Trean är förstås en given titel på Xbox 360 och arbetet pågår antagligen för närvarande på ännu ett äventyr på ringformade världar.

Hoopworld
House of the Dead 4
Huxley
Interview with a Made Man
★Jade Empire 2
James Bond: From Russia with Love
Kameo: Elements of Power
★Killer Instinct III
★King Kong
King of Fighters: Maximum Impact 2
LMA Manager 2006
★Lost Odyssey
Love Football
Madden NFL 06
Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure
★Mass Effect 1-3

★Metronome

Ett äventyr där du använder ljud som vapen, distraktion eller verktyg, med tämligen kraftiga influenser från den franska serievärlden och en skönt egen stil som är både sjuk och charmig på en gång. Vi kan knappt vänta.

Monster Madness
Mortal Kombat 7
Moto GP 2006
Mutant Storm
NBA 2K6
NBA Live 06
Need For Speed: Most Wanted
NHL 2K6
★Ninety-Nine Nights
★Ninja Gaiden 2
Novadrome
★Omikron 2
★Perfect Dark Zero
★Pirates of the Caribbean

★Prey

En gång för länge sedan utannonserades *Prey* till pc. Därefter följde en lång, lång tystnad, och sedan lades spelet ner. Nu har denna utomjordiska shooter där du spelar som en indian med mystiska krafter återupplivats.

★Prince of Persia: The Two Thrones
★Project Gotham Racing 3
★Project Zero
Quake IV

★Resident Evil 5

En spelserie som föreföll vara räddningslöst förlorad i skitspelsträsket överraskade hela världen med den helt underbara fjärde delen. Den märkligt soliga femman kommer förstås även till Xbox 360, och vi hoppas att den blir lika bra.

★Ridge Racer 6

En av de allra äldsta arkadracingserierna, men *Ridge Racer* visar inga tecken på att dö ut, trots att förnyelse inte direkt är ledordet. Vi räknar kallt med att man ska kunna sladda vilt även i den sjätte delen.

Rumble Roses XX
Saint's Row
Scarface: The World is Yours
★Shenmue III
Shrek Superslam

★Sonic the Hedgehog

Världens coolaste blå igelkott, och antagligen den snabbaste också, kommer tillbaka i ett tredimensionellt äventyr på nästa generations Xbox. Räkna med bländande fart och klunga men öppna banor.

★Splinter Cell 4

Vår favontagent Sam Fisher återvänder i nya långsökta terroristintriger, och måste i vanlig ordning smyga sig in i ointagliga fiendefästen iklädd svart gummidräkt med en lysande mobiltelefon på ryggen. Lysande!

★Spore

Will Wright har tröttnat på att simulera människor, och tänker istället ge sig på en livsforms uppkomst, tillväxt och antagligen fall. Du kan styra utvecklingen i varje steg, vilket kan vara både bra och dåligt. Originellt blir det i alla fall.

SSX 4
Star Wars Battlefront II
Stranglehold
Superman Returns
Test Drive Unlimited
★The Darkness

★The Elder Scrolls IV: Oblivion

Äntligen kan du ströva runt i skogar som ser ut som på riktigt. *Oblivion* blir ett enormt rollspel i stil med *Morrowind*, men mycket vackrare och med imponerande levande ai-personer som springer omkring och lever sina egna små liv. Ta en månad ledigt.

The Godfather
The Matrix: Path of Neo
The Outfit
The Urbz 2
Theseis
Tiger Woods PGA Tour 06
Timeshift
Tom Clancy's Ghost Recon 3

★Tomb Raider: Legend

Toby Gard är tillbaka! Nu vet vi inte om det beror på honom, slumpen eller solfläckar, men det kommande *Tomb Raider*-spelet ser ut att gå tillbaka till originalets grottkrypande, men med mer massiva, imponerande pussel att lösa.

Tony Hawk's American Wasteland
★Too Human 1-3
★Top Spin 2
Tracer
Ultimate Spider-Man
★Virtua Fighter 5
Voodoo Nights
Wardevil: Unleash the Beast Within
★Wolfenstein Xbox 360 (arbetstitel)
World Airforce
X-Men Legends II: Rise of Apocalypse

Jakten på Bill Gates

I skrivande stund vet vi ännu inte om Xbox 360 kommer att vara bakåtkompatibel. Så Super PLAY gjorde det enda rätta och gick till källan för svaret: Bill Gates. Eller försökte, snarare. TEXT_DEAD HORZE

Jag måste få prata med Bill Gates. Jag måste få prata med Bill Gates om tjejerna i *Xtreme Beach Volleyball*.

Det hela är väldigt enkelt, men det håller mig vaken om nätterna. Jag ligger vaken och tänker på Xbox 360 och jag tänker på *Xtreme Beach Volleyball*. Om jag inte kan spela *Xtreme Beach Volleyball* på Xbox 360 kommer Xbox 360 vara meningslös för mig. Och det är en väldigt jobbig tanke.

Microsoft säger att de bäst säljande titlarna till Xbox kommer vara bakåtkompatibla, men jag har ingen aning om *Xtreme Beach Volleyball* ens sålde ett enda ex. Jag måste prata med Bill Gates om det här.

Jag kontaktar Anna Bergermark på Microsoft i Sverige, så att hon kan hjälpa mig få tag på Bill Gates. Det går inget vidare. Jag försöker med Niklas Lindén, spelansvarig på Microsoft Norden. Det går inte heller så bra.

– Det finns inte en chans är jag rädd. Ni får hitta på något annat. Ni får jaga någon annan, säger Anna Bergermark.

– Risken är att vi får negativ feedback eftersom all kommunikation [illegible] på [illegible] säger Niklas Lindén.

– Men jag har träffat Steve Ballmer, säger Niklas Lindén.

Jag vet inte vem Steve Ballmer är, så jag ringer till Microsoft i USA. I Redwood, USA. Adressen är 1 Microsoft Way, enligt hemsidan. Det är roligt att ringa till Microsoft i USA. Istället för ålderdomligt knappval räcker det med att säga vart man vill bli kopplad. Microsoft lyssnar. Det är fint och öppet och möjligheternas land. Så jag säger: Bill Gates.

Den automatiska rösten svarar:

– Vill du bli kopplad till... *Philip Garris*?

Philip Garris? Vem är Philip Garris? Jag måste prata med Bill. Gates. B-I-L-L!

– Försöker du säga... *Bill Gates*?

Yeah!

– Jag förstår. Vi har tyvärr inga kontaktuppgifter på den personen.

Jag börjar kallsvettas. Maskinerna är en del av konspirationen. Jag lägger på. Ringer upp igen. Kopplar mig själv till växeln. Där spelas det samma orgeldrivna flugviktarsoul som i miljarder telefonköer världen över. En röst säger att mitt samtal kommer spelas in.

Till slut kommer jag fram. Det är inte Bill. Det är en kvinna.

Bill?

– Ursäkta?

Bill, jag måste prata med Bill.

– Vem är det ni söker?

Bill Gates. Jag vill intervjua Bill Gates.

Tystnad.

– Du vill intervjua... Bill Gates?

Yeah!

– Ringer du från ett företag?

Det kan man säga. En tidning, liksom.

Hon ber mig bokstavera mitt namn. Jag bokstaverar mitt namn. Hon frågar än en gång om jag vill intervjua Bill Gates. Tack gärna.

– Jaha, då ska jag koppla dig till pr-avdelningen. Det blir tyst i luren. Tystnaden känns bekväm, inte pressande.

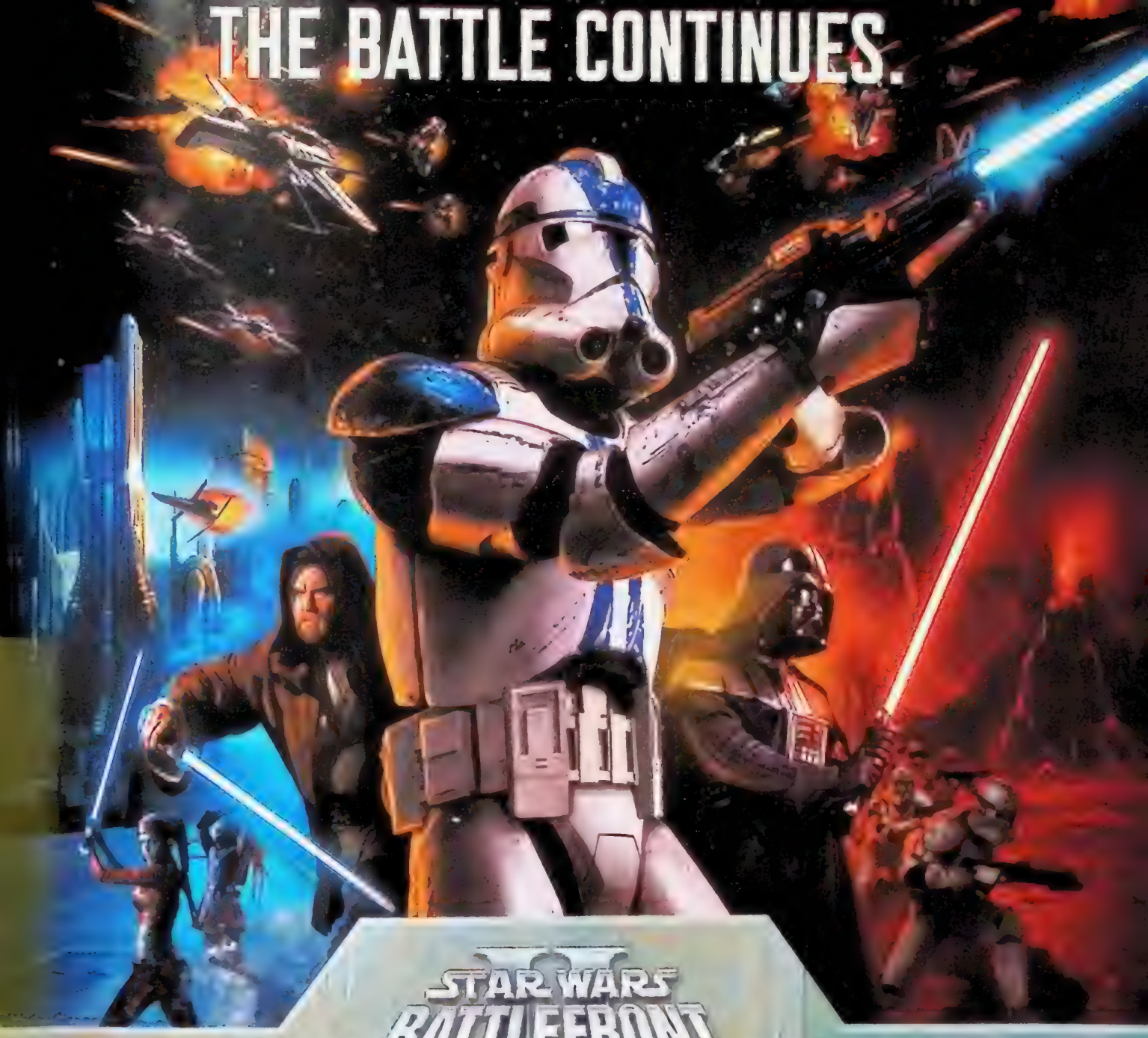
– Nehej, det var visst upptaget, säger kvinnan sen.

Jag förstår om Bill är upptagen, han är en upptagen man. Jag respekterar det. Men jag har mobilen påslagen hela dagen om han vill ringa. Eller natten, rättare sagt, det är ju natt här i Sverige.

– Nej, alltså, det är upptaget hos pr-avdelningen. Kan du ringa tillbaka senare?

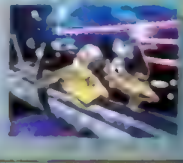
Jag lägger på. Jag tänker på *Xtreme Beach Volleyball*. Jag måste ringa upp igen. Men det är fortfarande upptaget. Jobbar det bara en enda pr-man på Microsoft i USA? Tanken känns jobbig, men väcker sympati. Så jag kontaktar min psykiatriker. Han är en god lyssnare. Han skriver ut lite Halcion som hjälp. Det är inte bakåtkompatibelt. Men det får duga. ■

THE BATTLE CONTINUES.



STAR WARS BATTLEFRONT II

IN *STAR WARS* BATTLEFRONT II, THE SEQUEL TO THE BEST-SELLING *STAR WARS* GAME EVER, YOU CAN FIGHT ALL NEW BATTLES ANY WAY YOU WANT–ON NEW PLANETS, AS A JEDI, AND FOR THE FIRST TIME EVER, IN SPACE. ON 31ST OCTOBER, YOU FIGHT AGAIN.



LUCASARTS

AVAILABLE FOR PLAYSTATION 2 COMPUTER ENTERTAINMENT SYSTEM, PSP™ (PLAYSTATION PORTABLE) SYSTEM, XBOX AND PC
www.swbattlefront2.com

12+

TOMMY RYDLING
KRISTOFER AHLSTRÖM
MATS NYLUND
TOMMY PREGER
ALFRED HOLMGREN
STEFAN BLOMBERG
TOMAS GUNNARSSON
JONAS HÖGBERG
OSKAR SMULSKI
HÅKAN DURMER

BETYGSNYCKEL

Super PLAY har sannolikt Sveriges hårdaste betygssystem. Här kan du se vad de olika betygen står för.

0: OSPELBART. Spelet fra[illegible]ller fysiskt illamående. Inget spel har fått en nolla i Super PLAY. Än.

1: MYCKET DÅLIGT. Det här borde vara något som borde gå att spela – bara det att allt gick fel någonstans på vägen.

2: DÅLIGT. Många spel är dåliga. Här saknas inte goda intentioner, bara ett gott handlag.

3: UNDERKÄNT. Det kan finnas bra saker med spelen i den här kategorin. Men de dåliga sakerna överväger de goda.

4: GODKÄNT. Ett helt okej spel. Inget som får dig att hyula av glädje, men ett gott hantverk som funkar i brist på annat.

5: VÄL GODKÄNT. En övervägande positiv upplevelse. En habil titel som ändå kan ha en del småskavanker.

6: BRA. Det här spelet kan du plocka fram i alla lägen. Ingen odödlig klassiker, men riktigt bra ändå.

7: MYCKET BRA. Det är få spel förunnat att få ett så här högt betyg. En mycket stark titel som man tänker på med glädje.

8: FANTASTISKT. När man bara måste spela lite till och inte kan tänka på annat. Då åker man fram.

9: MÄSTERVERK. Ibland upphör spel att vara spel och blir någonting större och viktigare. De blir tio.

KING KONG

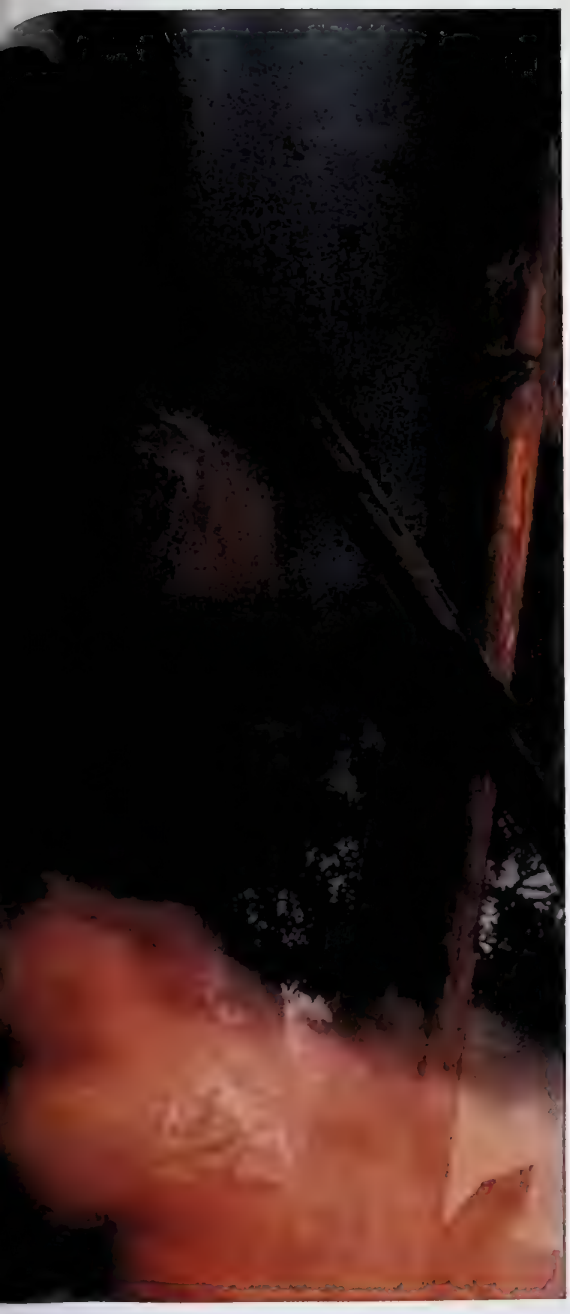
Du kan glömma Path of Neo nu. I tidernas clash mellan film- och spelbranscherna möter istället Peter Jackson ett allstarteam av Ubis underbarn i maestro Michel Ancels koppel. Lyssna noga och för anteckningar, för det här är en historia ni kommer vilja berätta för era barnbarn.

FORMAT
XB/PS2/GC/XB360
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
UBISOFT
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTION
UBISOFT
SLÄPPS
DECEMBER
SPELARE
1

Jag har något att erkänna. Det känns inte lätt, men det här har legat och skavt mot mitt samvete länge nog nu och jag vet att vi ändå måste ta det här snacket förr eller senare.

Så här är det: jag har aldrig riktigt fattat grejen med Michel Ancel. Kreativ kille, visst. Fina spel, absolut. Begåvad spelskapare, hey, vem är jag att säga emot det – men vad mer? Hans spel har inte tilltalat mig på något speciellt sätt, satt ett finger på någon ömmande emotionell punkt eller så. Bara underhållit för stunden. Om ens det. Skratta inte. Jag lovar, jag har försökt. Men storheten sjunker bara inte in. Jag vet inte vad det är för fel på mig.

Det här är givetvis något jag gått och skämts för lite i smyg varje gång Ubis unikum till utvecklarunderbarn förts på tal. Det håller ju liksom inte att som avantgamerist ställa sig utanför spelpressens kollektiva gruppkramande av branschens handfull excentriska prettogenier, som om de var det sista som höll mediets kulturanseende vid liv. Du vet vilka jag snackar om. Fumito Ueda. Tetsuya Mizuguchi. Suda 51.



NÄR NAOMI WATTS BLICKAR NER MOT KAMERAN KÄNNS DET SOM ATT HON TITTAR RAKT IGENOM SKÄRMEN PÅ MIG.

Atsushi Inaba. Masaya Matsuura. David Cage (börjar inte ni också bli trötta på att se hans namn i tryck?). Och så Michel Ancel.

Så hur skulle jag med anseendet i behåll ha kunnat outa mig själv som killen som aldrig fattat grejen? Att jag egentligen har gått runt och tyckt att den i dubbel bemärkelse lealöse Rayman aldrig varit annat än störig maskot för några rätt trippiga plattformare? Att jag aldrig förstod dealen med eurobullen *Beyond Good & Evil* bortom det faktum att Jade var rätt fin och så? (Hur är det, Tommy? Kan du andas?)

Men här är jag nu. Med bröstkorgen en sten lättare och ett spel jag älskar så hårt att jag är rädd att krama sönder det när jag går och lägger mig med boxen på kvällarna. Ett spel som dessutom baseras på en storfilm under vars premiärperiod jag hade planerat att gå i ide. (Ni vet det där jag sa om Michel Ancel? Don't even get me started om Peter Jackson.)

Och plötsligt känns allt bara så mycket bättre.

PETRI TÅRAR

Det *King Kong* kanske framför allt är, är ett öppet brev till Electronic Arts. Det har sagts att Peter Jackson inte var helt nöjd med hur EA förvaltade hans löjligt lukrativa *Lord of the Rings*-licens. För vi vet ju hur Electronic Arts är. Skövlar alla filmlicenser de kommer åt och spottar ut dem på butikshyllorna som spelmekaniska kalhyggen med stora stjärnor och stora prislappar på omslagen. Kramar all kapitalistisk juice ur ett fenomen och låter det sedan skrumpna bort medan licensskördetröskan drar vidare. Eller det är åtminstone vad jag har hört. Och kontrollfreaket Jackson var enligt uppgifter i New York Times besviken över de grunda avtryck han tilläts lämna i licenssagorna om ringen – tre typexempel på hur lätt en blytung franchise kan förvandlas till ett kvarnhjul kring halsen på stressade spelskapare.

King Kong är en känga i ansiktet på allt det där. Den här gången bogserade Jackson sitt mastodontprojekt till franske favoritutvecklaren Michel Ancels port i Montpellier istället för Electronic Arts pengabinge. Den här gången var han mån om att redan från början cementera samarbetsformerna och luta sig mot en visionär som befinner sig på samma kreativa våglängd. För till skillnad från mig förstod sig Jackson på *Beyond Good & Evil*. Faktum är att han älskade det. Jag kan inte minnas att bröderna Wachowski sa något liknande om *Earthworm Jim* inför releasen av *Enter the Matrix*.

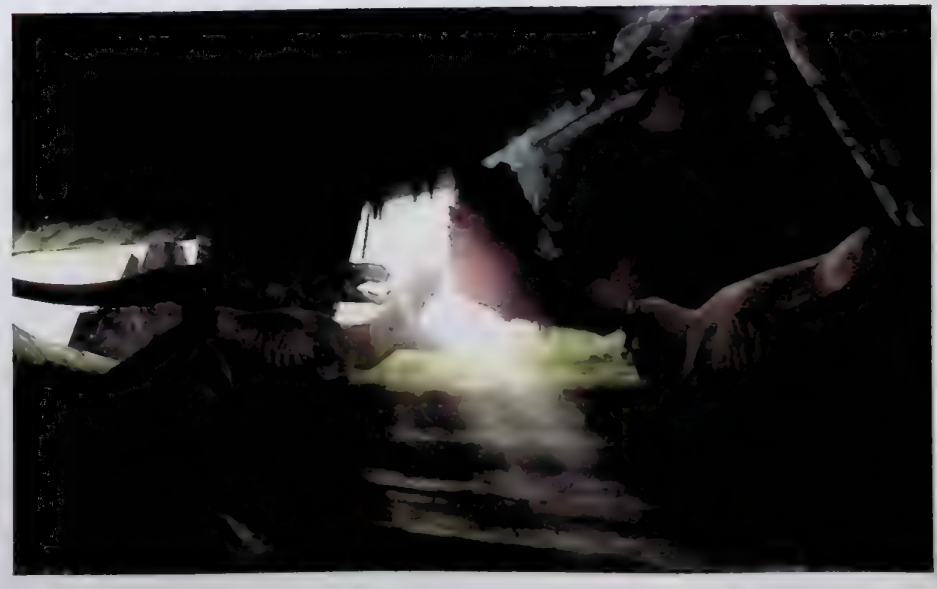
Och som för att riktigt gnida EA:s och Ataris dollarmosiga ansikten i förödmjukelsen gick Ubisofts oändligt begåvade Montpellierstudio – med creative directorn Ancel och producenten Xavier Poix vid tandemrodret – och sydde ihop något som har goda utsikter att landa en GOTY-utmärkelse eller två.

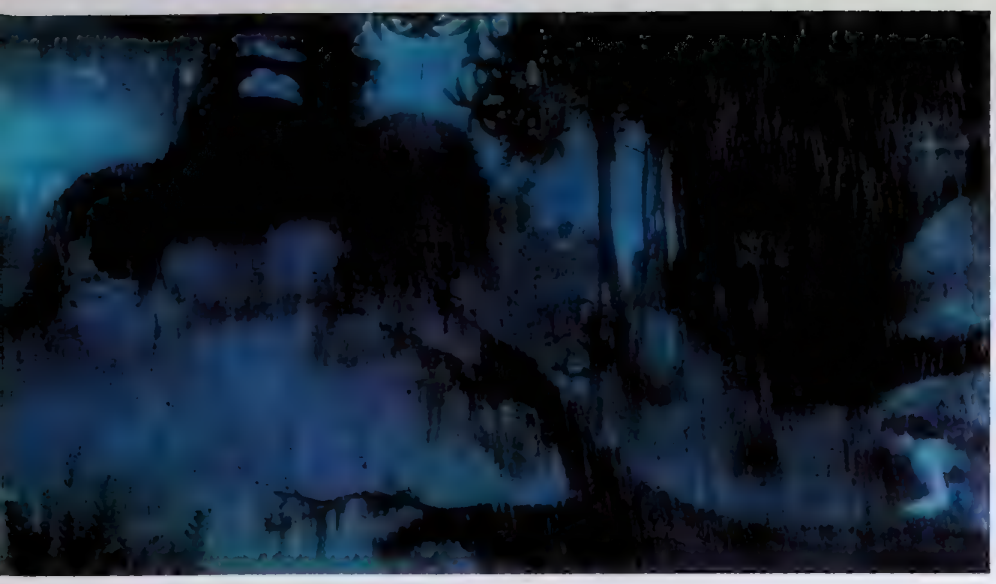
MÖRKRETS HJÄRTA

Jag har inte sett filmen *King Kong* bygger på, men jag antar att den börjar på ungefär samma sätt som spelet. Fast tydligare. Här blir man efter en trailersnutt och något slags skeppsbrott avsläppt i en eka mitt i vild sjögång med en tjock kille och ett par rorsmän som enda sällskap. Den tjocka killen, som liknar den tjocka killen i *High Fidelity* lite grann, verkar märkligt upptagen med att smeka sin kamera. De andra ägnar hela sin uppmärksamhet åt att fäkta för våra liv. Båten gungar och knarrar och folk skriker till varandra genom den dånande stormen. Natten är tjock som olja. En sörjande himmel spiller tunga regndroppar över våra huvuden. Orkanvinden sliter ner enorma klippstycken kring båten och kraftiga blixtar laddar ur sig alla sina bländvita volt omkring oss. Det är nästan så att man kan känna vinden i håret och smaken av saltvatten på tungspetsen.

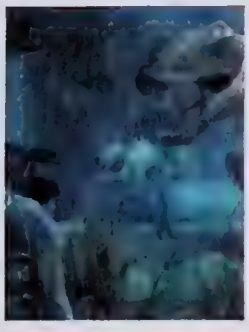
Efter några dramatiska minuter slutar sekvensen med tumult och paniska rop när havet öppnar sig och sväljer roddbåten. När jag återfår medvetandet verkar det vara gryning och jag hör till de överlevande som sköljts upp på Skull Islands strand. Naomi Watts – det *är* verkligen Naomi Watts – vakar över mig och när hon blickar ner mot kameran känns det som att

Utvecklingsteamet har faktiskt, till skillnad från exempelvis Starbreeze, lyckats fullt ut i sitt korståg mot det konventionella fps-gränssnittet. Det har beslutet prisas som allt annat i spelet av obevekllig konsekvens och total kompromisslöshet. *Allt* har utplånats. Siktet är avstängt som standard; vacklande hälsa markeras med slowmotionsudd, rödtoning och ångelkörer; ammunition räknas högt med ett tryck på B. Blir Jack trött börjar han flåsa. Det känns anmärkningsvärt överflygande. Och brutalt. Som när ett par käftar slår igen någon centimeter utanför synfältet och skärmen plötsligt blir blodröd. Och man tittar ner och ser sitt ben fastklämt mellan de sågtandade käkarna på en dinosaurie med iskalla rovdjursögon. Annu bättre: det går faktiskt att skjuta sig fri även i det läget.





Skull Island by night. Wish you were here.



Även om det är svårt att uppfatta så har spelet *King Kong* ett annat bakgrundsscore än filmen. Varför är jag inte helt säker på. Det är inte som att det är extra smart invävt eller på något banbrytande sätt länkar samman de interaktiva momenten. Musiken är hur som helst komponerad av en kille som heter Chance Thomas och lyckas fylla sin stämningsskapande funktion. Varken mer eller mindre. Det är istället de sanslöst saftiga ljudeffekterna som stjäl showen. Sand som sipprar från mullrande grottak, brölande sauropoder med flertonsklövar som stöter i marken, piskande regn och Jack Driscolls brännande andetag när han undflyr ett upplösningsförsök blåser alla liv i de majestätiska omgivningarna.

Ovant: estetiskt stärke Ancel gör att spel helt utan concept art – tomtemat på filmskivor och digitala avgjutningar direkt från Peter Jacksons specialeffektstudio Weta. Men Ubis Montpellierteam förvaltar himlarna väl. Det är över huvud taget svårt att se var gränsen mellan Jackson och Ancel går.

hon tittar rakt igenom skärmen på *mig*. Eller Jack Driscoll, som jag något besviket får reda på att mitt tämligen transparenta alter ego egentligen heter. Det är nämligen genom hans ögon jag ser allt det här. Det Jack ser är också precis det jag ser – det finns inget gränssnitt. Jag plockar upp ett gammalmodigt vapen ur en låda som förlist på stranden. Inget sikte uppenbarar sig på skärmen. Det finns inte ens någon hälsomätare. Jag dunkar i ett magasin i skjutjärnet. Skådespelaren Adrien Brodys röst är den enda indikatorn på hur mycket ammunition jag har att förfoga över. Inte mycket, ska det komma att visa sig.

Snart får jag reda på att vi är dryga tiotalet som lyckats fly den strandade atlantångarens öde. I mitt sällskap ingår fetlagde filmaren Carl Denham, hårdingen Hayes och Watts rollfigur Ann Darrow – stjärnan i den film som Denham ämnar spela in på ön, skeppsbrott eller ej. De ska alla komma att flankera mig och spela centrala roller under äventyrets gång. Övriga överlevande har spritts ut lite varstans på ön och är mer av bifigurer som inte gör mer än att stå handfallna och ropa på hjälp när de tycker att det passar dem.

Tillsammans börjar vi plöja vår väg in mot Skull Islands mörka lianomslingrade hjärta. Denham vevar oupphörligt på sin kamera och fantiserar om hur mycket pengar han ska tjäna på sin film, Hayes håller ett förmanande öga på vapenförrådet och Ann visar sig vara en driftig äventyrerska med mycket klätter i benen. Karaktärsporträtten skissas sparsamt – det förväntas uppenbarligen av oss att vi redan sett filmen – men just samarbetstemat, som ofta går ut på att lösa enkla pussel typ "täck mig, Jack, medan jag vevar upp den här porten", fungerar oklanderligt.

LJUVA TROPISKA DYSTOPI

Samtidigt som exkursionen tar sin början inleds också vad som känns som ett enda långt bildspel av lösryckta sidor ur någon luxuös coffee table-bok av scenerikonst. *King Kong* är som en majestätisk målning där man sugs in i den saltstänkta oljan, badar i månskenet och rider på penseldragen. Paletten är jordigt fuktig, då och då penslad med likbleka ljusstrimmor som borrar sig ner genom lövverken. Stanna upp och titta, för vackrare än så här hinner spelen inte bli den här generationen.

Lianer, regndränkt undervegetation, varm ånga, knakande träbroar, snirklande djungelstigar, knotiga klippformationer som kikar fram ur tjock blygrå dimma – allt ser helt organiskt framslumpat ut. Blixtar slungas ner från himlen och exploderar i vita sken över landskapet. Djungeln *andas* omkring oss. Och den har tänder. Fjälliga rävsaxar fyllda med fradgaglittrande decimeterlånga bendolkar som skjuter fram ur skuggorna och – *snapp!* – slår igen kring alla lösa lemmar de kommer åt. Akta fingrarna, barn.

Att takten till en början är så nedskruvad och fokuserad på utforskning och enkla pussel får till följd att spelet fullkomligen

STANNA UPP OCH TITTA, FÖR VACKRARE ÄN SÅ HÄR HINNER SPELEN INTE BLI DEN HÄR GENERATIONEN.

sparkar andan ur en när ett enormt drakmonster plötsligt dumpas i ens färdväg och tempot växlar upp och skenar iväg. Det första mötet med Tyrannosaurus Rex är – sedan *Shadow of the Colossus* sköts upp till post-31 december – det mest dramatiska du kommer att uppleva i ett spel i år. Hela skärmen dallrar som gelé och ser ut att sugas in i bestens gap när den kröker sin tre tunnor feta hals, samlar kraft ända från den väldiga kroppens djupaste avgrund och stöter ur sig ett brötigt ursinnesvrål i en mullrande orkan av saliv. Tro mig, det känns i hela kroppen. Jag tror till och med att det singlar lite gipsdamm från taket.

Eftersom t-rexen är snabbare än man själv gäller det att hela tiden hålla någon form av hinder mellan sig och den enorma besten – tills det jämnas med marken av dess huvud, vill säga. Stora stenformationer slås till grus, högt uppspända gångbroar kollapsar dramatiskt och handkontrollen bultar i takt med vibrationerna i marken. När alla hinder är röjda ur vägen biter varken spjut eller krut. Bara att vända sig om, springa och hoppas att skräcködlan inte hinner sänka sina tänder i ens möra ryggtavla.

På andra sidan om en port vi passerar tror jag mig vara säker. Stannar en stund och beundrar urtidsmonstret från tryggheten bakom en stenmur. Då sätter Michel Ancel – eller är det Peter Jackson? – in nästa stöt. T-rexen skallar ner avgränsningen och sätter med ett mördande dån av efter oss igen. Med ringande öron och paniken pumpande i ådrorna kastar vi oss in i en vattenfylld grotta – var nu *helt* stilla, Jack, medan monstret skjuter in sitt huvud och börjar nosa efter människokött, rör inte en muskel för då hör du snart din bröstkorg krasa ihop som en pinnkorg medan änglakörer hissar upp dig till pärleporten. Hoho. När det inträffar – för tro mig, det inträffar – är det bara att ta ett djupt andetag, kamma ut nervtrådarna och dyka in i det dystopiskt tropiska skyfallet igen.

Skulle hela *King Kong* vara som den första konfrontationen med den enorma Tyrannosaurien skulle det spräcka alla betygsskalor i världen. Jag är av princip emot att spela om spel bara för sakens skull men just den här sekvensen har jag experimenterat mig igenom fler gånger än mitt blodtryck borde tåla.

Det öppna upplägget plöjer – i kombination med den ofta akuta blybristen – upp ett brett spektrum av kreativa försvarskombinationer. Eftersom det är så lätt att få slut på kulor (elegant nedforslade vid väl valda tillfällen från puttrande propellerplan) blir det en konst i sig att försvara sig på ammunitionsekonomiskt möjligast vis. Att iscensätta små gräsbränder för att gjuta skräck i närgångna dinosaurier är bara början.

Kombinera med att spetsa några rovdjur med brinnande spjut och få dem att i panik antända höfthögt gräs för att sedan rostas levande så börjar det likna något. Några sauropodhovar stora som kompaktbilar tar hand om kvarlevorna. Den kreativa kicken jag får av att leka med ett problem, vrida och vända på det, studera och angripa det ur olika vinklar varje gång jag ställs inför det – och *frivilligt* spela om hela kapitel, bara en sån sak! – känner jag igen från *Halo*. Sämre kritik kan ju ett filmlicensspel få.

TOUGH LOVE

Allt jag sagt hittills ställs förstås på huvudet när man en bit in i spelet får ta kontroll över King Kong själv. Michel Ancel hinner – uppbackad av sitt überbegåvade Ubiteam – poppa ganska många av sina kvarvarande genrecherries under äventyrets gång, men det här är något helt annat. Jätteprimaten svingar sig som en tvåtons persisk prins mellan överdimensionerade grenar och viftar bort dinosaurier med fläskiga örfilar som om de vore jobbiga flugor. Det är helt befängt snyggt. Kontrasten till att spela som bräcklig människa beväpnad med spetsiga pinnar är nästan löjlig. Kong *känns* verkligen massiv – tyngden flödar genom handkontrollsladden och får min Controller S att kännas som om den fyllts med solitt bly och med skakfunktionens hjälp bestämt sig för att stånga sig ur mitt grepp.

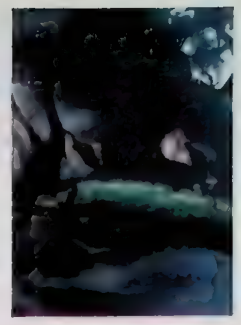
Jag skulle ha klarat mig med ungefär hälften så mycket tid innanför den svarta apans tjocka päls, men älskar sättet de separata storyspåren slingrar sig kring varandra och korsas i några scener som så mycket annat i det här spelet saknar dramatiskt motstycke i spelhistorien.

Att spela *King Kong* är förstås så mycket mer än att slussas längs en snitslad safaristig mellan årets största interaktiva upplevelser. Ändå kan jag inte sluta tänka på alla vyer och ögonblicksbilder jag skulle vilja rama in och sätta upp på väggen. Första åsynen av King Kong, när han upplyst av sprakande eldar tornar upp sig i det tropiska mörkret ovanför Ann Darrows primitiva offeraltare. Utsikten över den ångande regnskogen från jätteapans näste, när det kalla gryningsljuset blöder in över en klipptaggig horisont, formar sig kring spretiga pterodaktylsilhuetter och dränker landskapet i bleka sepiatoner. Eller sekvensen där man kryper i ett träsk och plötsligt finner sig omgiven av en outsägligt enorm, verkligare-än-verkligheten-animerad sauropodhjord.

Världen Peter Jackson och Michel Ancel tillsammans byggt upp saknar såväl motstycke som kompromisser. Hade jag sagt det om ett filmlicensspel för tio år sedan hade ni skrattat åt mig.

Att Ubisoft hör till världens mest formsäkra utvecklingsgiganter har vi vetat länge. Men att deras Montpellierstudio skulle lyckas förklara för oss exakt vad vi gått miste om under alla dessa magra filmlicensår – med *Goldeneye* och *Riddick* som de klarast lysande undantagen – bara sådär hade åtminstone inte jag riktigt räknat med. Men det är precis vad de gör, och de gör det med ett spel som suger all estetisk must ur förlagan och placerar mig mitt i en digital avgjutning av Peter Jacksons mest vildvuxna visioner. Ett spel som får Electronic Arts att gråta grönt blod. Och som – jag trodde aldrig jag skulle behöva höra mig själv säga det här – får mig att inse att Michel Ancel kanske inte är så tokig ändå.

Gör plats för en till i gruppkramen. ***Alfred Holmgren***



Nämnde jag att *King Kong* är vackert? För det är det. Det rör sig om den kanske mest övertygande miljödesignen i ett spel någonsin (men du vet att jag fortfarande älskar dig, *Metroid Prime*). Michel och hans mannar lyckas med konststycket att få världen man rör sig i att kännas *levande* istället för långa korridorer av sterila klipp-och-klistra-schabloner. De är som alla andra begåvade spelskapare duktiga på att gömma det faktum att man hela tiden följer en linjär, utstakad stig bland febrigt vackra vyer och illusioner av total öppenhet i den täta regnskogen

och animationerna! Dessa fantastiska animationer!

När man är klar med äventyret går det att spela om specifika kapitel mot poäng och bonusbelöningar. Det är minst lika roligt och spännande som första vändan. It's the stuff of legends.

ÅSIKT
TOMAS GUNNARSSON

Det är sämst när jag får vara Kong. Med raptorerna dinglande från nackskinnet klättrar jag i djungelmnkar av rankor och stocktrapetser, mycket akrobatiskt. Gör jag verkligen allt det där!? tänker jag. Och ser ner. Ja. Jag trycker bara framåt och X, X, X.

Ja, i hela spelet dras man på en deluxedramaturgisk släde. Men när t-rexarna skriker av mig byxorna. När jag blivit biten och simmar genom blurrig blod-puré och försöker få en till meter mellan mig och jättegommen. Då spelar det ingen roll. Inlevelsen är på max. Syret på min. PUST!

Sen måste jag bara vara småaktig och nämna de lustiga och många buggarna. Som när Naomi Watts går ner på knä och pysslar om Jack Blacks anus *genom honom* när det är i benet megakackerlackan bitit honom. Och sen springer in i en vägg, i ett par minuter, försäkrande: "I'm OK, Jack!" **8**

GRAFIK 10	LJUD 10	KONTROLL 9
LIVSLÄNGD 9	TOTALT	9

SPELA ÄVEN

Super Monkey Ball (GC)
Förlåt, jag var bara hungen

PRINCE OF PERSIA:

Persiens prins återvänder till Babylon för att sluta cirkeln. Vi står längst fram vid kravallstaketet och busvisslar, hejar och stojar.

FORMAT
PS2/XB/XB360
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
UBISOFT
UTGIVARE
UBISOFT
DISTRIBUTION
UBISOFT
SLÄPPS
DECEMBER
SPELARE
1

Prinsen av Persien är en sucker i ordets rätta bemärkelse. Inte nog med att det var han som släppte lös tidens sand från början – han trodde när han klarat biffen i *The Sands of Time* att han kunde pusta ut. Vi kan väl kalla det barnslighet för när uppföljaren stundade, *Warrior Within*, så verkade det som om han anträtt tonårens läskiga bakgård med smärtsamt dålig hårdrock som musikpreferens, blodiga direkt-till-videoanfall och silikonindränkta damer som val av sällskap. Allt medan han inte kom någonstans utan sprang runt, runt på samma ställen hela tiden. Det var inte lätt för oss att uthärda och säkerligen inte för prinsen heller.

Därför är det en fröjd att se honom återvända till sin hemstad Babylon i *The Two Thrones*. Han har äntligen vuxit upp. Hans tidigare erfarenheter har format honom till den prins han är idag och som tur är så är det de övervägande goda egenskaperna som gått segrande ur hormonorkanerna.

Men han är fortfarande en sucker. När man i spelets början seglar in i Babylon och upptäcker att elden är lös, fienden invaderat och skiten har träffat fläkten så tror han inte sina ögon. Kom igen, amigo, lägg ner det där långa ansiktet och börja stretcha istället. Vi har saker att göra, du och jag – din stad ska räddas.

DIN GUIDE TILL BABYLON

Det börjar med att Kaileena, *Warrior Withins* femme fatale, blir kidnappad och offrad av en gammal bekant (nudge, nudge, say no more) som därmed än en gång sätter sprätt på tidens sand. Prinsen har med andra ord skäl nog att sura (och tro mig, han frossar verkligen i sureri) men det är mer av *The Sands of Times* godmodiga surkart än vilden i *Warrior Within*.

Det första som slår mig när jag dansar runt i Babylons hamnområde är att spelet ser oförklarligt fult ut. Jag har vant

THE TWO THRONES

Argh. Det är inte lätt när det är svårt. För att öka din hälsa finns det gömda bonusbaner utplacerade lite här och var där man ska plågas genom en sorts hinderbana. I slutet finns en fontän som ger dig mer kraft.

DET ÄR EN SANN NJUTNING ATT STYRA PRINSEN GENOM BABYLONS KRINGELKROKAR. SOM ATT ÄTA GRÄDDGLASS I SOLNEDGÅNGEN. LENT, FÖRSIKTIGT OCH HJÄRTLIGT

mig vid en betydligt bättre standard, men det här hände mig med *Warrior Within* också och exakt samma sak följer: gradvis blir spelet snyggare och snyggare. Jag har verkligen ansträngt mig för att förstå det här mysteriet, men kontentan kan inte bli annat än två alternativ. Ett: Ubisoft jobbar bakifrån och fram, vilket är väldigt lustigt eftersom de första miljöerna brukar vara det som visas upp och det som säljer ett spel. Två: spelet växer på spelaren. Är det det sistnämnda alternativet så är Ubisoft värda en applåd.

Prinsen färdas genom hela Babylons olika kvarter. Skutt över hustak, smyg genom gränder och akrobatiska konster mellan de charmiga kalkdammiga kåkarna tar oss närmare och närmare Babels torn där den slutliga drabbningen väntar. Och ju närmre tornet prinsen kommer desto mer sagostoft blir vi välsignade med.

När tidens sand släpptes lös igen drabbades prinsen av effekterna. Hans ena arm blev sargad och sandliknande och senare i spelet visar det sig vara en utmärkt språngbräda för prinsens alter ego, den mörke prinsen, att ta över i vissa sekvenser.

Den mörke prinsen vet vad han vill och tar tag i saker och ting med högst handgripliga metoder. Han gillar att slåss. Dirty. Som vapen erhåller han ett svärd liknande Ivys i *Soul Calibur* där svärdet förvandlas till en piska. Fast prinsens piksvärd har en krok ytterst för största möjliga smärtutdelning, men även för att kunna ta tag i balkar och svinga sig till svåråtkomliga platser, precis som Link i *The Wind Waker*.

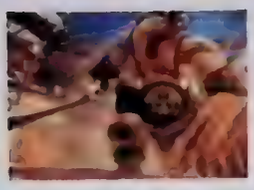
Vår vanlige prins vill inte vara sämre och hans akrobatiska färdigheter har uppdaterats samtidigt som stridstekniken förfinats. Det är en sann njutning att styra prinsen genom Babylons kringelkrokar. Som att äta gräddglass i solnedgången. Lent, försiktigt och hjärtligt.

Förutom apsvingande, balansgång och väggspringande kan nu prinsen även haka fast i speciella håligheter i väggarna med sitt svärd. Det finns också språngbrädor utplacerade på väggarna så att prinsen när han springer på en vägg framåt och trycker till på brädan flyger diagonalt utåt. Tillskotten må vara små, men fantastiskt integrerade i bandesignen.

Vid vissa tillfällen får man chansen att leka hastkappdöning på Babylons gator. Det är över lite för snabbt, dock.

FIGHT!

Ett välkommet tillskott är prinsens kliv in i *Splinter Cell*-liknande smyggång och en möjlighet att neutralisera fiender utan strid. Det kallas "speed kills" och går ut på att smyga på en fiende bakifrån för att överrumpla den och, när prinsens kniv



Den har killen är ond, för fusan gubbar! För att besegra jätten måste man klättra och springa som en tok och trycka på knappar i rätt sekund.

När dolken glöder fingrarna blöder. Tryck i exakt rätt ögonblick så belönas du med en snabb avrättning.

En tredjedel av spelet spelar man som prinsens alter ego, den mörke prinsen. Han gillar att slåss. Dirty.

börjar glöda och allt går i slowmotion någon sekund, hinna trycka på en knapp för att skära halsen av fienden. Det fungerar inte på riktigt samma sätt som i *Resident Evil 4* och *God of War* eftersom det varje gång är samma knapp som ska användas. Men det är ändå en god idé att vara redo med reflexerna eftersom ögonblicket då man kan utföra speed kills är borta på ett nafs och du därpå hamnar i fiendens grepp.

I vanlig strid har prinsen några nya rörelser som sömlöst smälter in i den redan stora bibba attacker och skutt han bemästrar. Striderna är inte lika svåra som i *Warrior Within* vilket är skönt. Det känns mer och mer som att prinsen hittat tillbaka till att ha roligt. Fienderna respawnar aldrig – förutom på speciella platser – och oftast kan man undvika strid om man vill genom lite smarthet och speed kills. Det är en speciell känsla att hänga upp och ner i en kedja tio meter ovanför marken för att när en fiende promenerar förbi nedanför kasta sig ner och ljudlöst sticka kniven i ryggen på honom.

Ett par timmar in i spelet vandrar jag ut på en Colosseum-liknande arena och står öga mot öga med en hiskelig jätte, vars käke är bortsliten. Tungan hänger i luften och bakom en hockeymask i Jason Vorhees-stil brinner ett ondskefullt hat. Förutom att designen av bossarna är klockren så bjuder de upp till en våldsam kamp. För att över huvud taget ha en chans att närma sig jätten måste man först klättra upp till en hög avsats för att kasta sig ut mot honom och sticka kniven i hans ögon. Sedan ska man skära av hälsenorna för att slutligen kunna använda en speed kill i hans bröst. Inte helt lätt, men ruggigt underhållande. När jag äntligen klarar av besten så är det med hjärtat i halsgropen.

Vid vissa tillfällen får även prinsen tag på häst och vagn och kan bränna däck bland Babylons trånga gator. Här är egentligen det enda tillfället då bandesignen känns enkelspårig och det hela är över på ett kick. Men visst, ett trevligt avbrott blir det i alla fall.

PLATTFORMSGLÄDJE

The Two Thrones bjuder även på en storstilad comeback av Farah från *The Sands of Time*, även om hon hottats upp med någon konstig krigsmundering. Hon håller sig oftast på taken och hjälper prinsen med sin pilbåge och tillsammans ska man

STRIDERNA ÄR INTE LIKA SVÅRA SOM I WARRIOR WITHIN VILKET ÄR SKÖNT

klura ut pussel. Hon klarar sig själv väldigt bra, vilket är trevligt, eftersom det lätt kunde uppstå frustration i *The Sands of Time* när fienden anföll och man var tvingad att rusa till hennes undsättning gång på gång.

Jag vet att det står i varenda pressmaterialbroschyr om spelet men faktum är att det stämmer: har tagit plattformsmagin från *The Sands of Time* och blandat med stridssystemet från *Warrior Within* och blivit ett riktigt monster till spel.

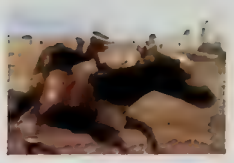
Framför allt är det hur alla plattformsmoment hänger ihop som imponerar. Prinsens framfart genom Babylon flyter på så djävulskt smidigt och de utplacerade hinder och hjälpmedel som finns forceras så snabbt och graciöst att Mario borde gömma sig i ett rör och skämmas.

Vi har en ny plattformskung – även om han själv modest säger sig vara blott en prins. *Jonas Högberg*

SPELA ÄVEN

Prince of Persia (SNES)
[illegible]

GRAFIK 8	LJUD 8	KONTROLL 9
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 9	**TOTALT**	**9**
[illegible]	[illegible]	



GUN

Sheriffbiträde? Jag? Du skämtar? Självklart! Visst! Absolut! Guldgrävarnas gissel, banditernas bane, hästarnas herre – här är han!

Jo, så är det faktiskt. Jag är allt det.

Fast oftast sitter jag bara på min häst i Monumental Valley och tittar på solen. Jag vet inte om ni är medvetna om det, men det, mina damer och herrar, är poesi. Den sista stora romantiska utposten är västerns vidder. Och den försvinner alltmer vid horisonten.

Men poesi är ju drömmar och så länge vi fortsätter drömma kommer horisonten aldrig att försvinna helt. Här är ju till exempel en spelskiva med lite drömmar på.

Vad säger ni om att leka lite cowboys och indianer?

Colton White och hans far Ned lever ett bekymmersfritt liv som pälsjägare när den gamla goda vännen tragedin slår till och Colton måste ge sig ut i världen för att, som alla yngel, söka svar – och leverera kulor i hög hastighet.

Guns ambition är inte att förmedla den gamla drömmen om vilda västern. Det här är snarare den nya, hårda skolan som regissören Sam Peckinpah lärde ut på sextiotalet. Tänk dig tv-serien *Deadwood*, alla Clintanfilmer (utom, ironiskt nog, *Dollartrilogin*) och Peckinpahs *The Wild Bunch* göra upp om priset i hårdaste hårdhuding – på gott och ont. Det blir lätt lite grisigt.

Jag tänker snarare på *Mortal Kombat* när jag spelar *Gun*. I mellansekvenserna slaktas folk till höger och vänster på olika intrikata sätt och när jag själv spelar är spelet oerhört förlåtande mot ultravåld. Det enda man kan göra med bybor är att skära halsen av dem och när man slaktat tillräckligt många reagerar spelet med att skicka ett uppbåd på mig. När de är döda händer inget mer. Allt är frid och fröjd igen.

Att *Gun*, med sin ovanligt påkostade handling, begär att jag ska tro på det och den värld som målas upp är inget annat än ett uppseendeväckande självmord. Om man däremot väljer att blunda för pekoralet och leka lite istället visar sig *Guns* sexskjutare skjuta skarpt.

Man rör sig mellan två städer i *Gun*: klassiska Dodge City och Empire. Däremellan finns berg, slätter, öken och guldgruvor fyllda med atmosfär.

Vill du leka cowboys och indianer har du tur. *Gun* levererar en trevlig lekstund bland hästar och rodskinn

Mellan storyuppdragen finns en vid bredd av sidouppdrag att läska sig med. Jag kanske börjar med att eskortera en dam runt staden för att sedan jaga efterlysta brottslingar i bergen och oj, där är den där spökvargen som indianen pratade om. Smyger mig på den och dräper den med min pilbåge. Föser lite kor, hjälper ponnyexpressen med en skadad häst och kopplar av med en poker i saloonen. Puh. Och då har jag inte ens nämnt storyuppdragen som är – ännu bättre.

Och så var det den där stjärnan som sheriffen satte på min väst.

Den blänker väldigt fint i solnedgången.

Oj, kanske en aning för bra till och med, här kommer ett gäng banditer i full galopp med sina skrikande skjutjärn riktade mot himlen.

Ursäktar ni? *Jonas Högberg*

FORMAT
MULTI
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
NEVERSOFT
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTÖR
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 6	
LIVSLÅNGD 9	TOTALT	7	

SPELA ÄVEN

Gun Smoke (NES)

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT

Jag är otroligt frestad att säga att Modern Combat är bättre än pc-versionen av Battlefield 2, vilken jag spelat några timmar nästan varenda kväll sedan den kom ut. Men det gör jag inte – då skulle du ju inte behöva läsa resten av recensionen.

Som ni kanske redan har listat ut är jag ett massivt *Battlefield*-fan, och har slitit ut minst ett tangentbord genom att spela *Battlefield 1942* på pc. När jag såg *Battlefield 2: Modern Combat* på Xbox och Playstation 2 för första gången var jag skeptisk, men efter några minuters spelande satt jag som i trans och kunde inte sluta. Och faktum är att konsolversionen har saker som jag önskar fanns på pc, men tyvärr har den även vissa svagheter.

Att komma igång med spelet är mycket enkelt, som det ska vara. Jag tog mig igenom menyerna på nolltid och väntade snart någon minut medan det första uppdraget i singleplayer-kampanjen laddades. Just det, *Modern Combat* har singleplayer. Jag vet att tidigare versioner av *Battlefield* faktisk haft det i teorin, men i praktiken har inget av spelen varit värda att tillbringa mer än fem minuter med utan Internetuppkoppling. Här skiljer sig den nya versionen kraftigt från sina föregångare, inte bara genom att ha ett singleplayerläge, utan genom att det faktiskt är riktigt kul att spela själv.

Visst, dina fiender är inga genier direkt. Ai:ns taktik verkar för det mesta bestå i att springa mot dig och skjuta frenetiskt. Ibland duckar de, och det händer att de kastar en granat eller två, men på det stora hela är de ungefär lika smarta som en hjord frontallobotomerade hamstrar. Men eftersom de är ganska många och kommer från alla håll, blir det i regel ganska utmanande ändå. Jag kände åtminstone aldrig att jag led brist på motstånd, även om det ofta handlade om mänskliga vågor som rullade in över mitt lilla kulsprutenäste eller vad det nu var. Under det att dessa vapenviftande schimpanser försöker ta livet av dig ska du för det mesta försöka lösa något slags uppgift. Dessa är varierade, originella och ofta relativt realistiska uppdrag, som att skydda datortekniker medan de implanterar virus i tre olika fientliga nätverksservrar till exempel.

DET ÄR PRECIS TILLRÄCKLIGT MYCKET REALISM FÖR ATT MAN SKA TRO PÅ DET

Under kampanjens gång introduceras gradvis nya truppslag, fordon och vapen. Varje gång du väljer att bemanna ett nytt fordon eller ta över en ny soldat (du kan hoppa till vilken soldat som helst, förutsatt att du kan se honom, även efter din förtida död i kulregnet) får du upp små hjälpsamma rutor som förklarar hur du använder respektive finesser och vad de

FORMAT
PS2/XB
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
DICE
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-24

Fordon är – precis som i pc-versionen – en stor del av spelet. Modern Combat har inte lika många sådana, men i gengäld får vi leka med suveräna pryttlar som denna Little Bird. Kanske världens coolaste attackhelikopter.

...sa av miljöerna påminner om mer grafiskt avancerade spel som *Far Cry*. ...nge banorna skulle vi gärna se i storebror *Battlefield 2*.

ska vara bra för. Första gången du är engineer får du alltså veta hur du använder ett raketgevär, och som av en händelse springer du i nästa sekund på en pansarbil som behöver tas om hand med just det vapnet. Tänka sig.

Det finns också hjälpsamma små minispel som lär dig olika färdigheter, till exempel att byta mellan flera olika soldater snabbt, eller att sikta med kikarsikte. De här uppdragen skulle gärna ha fått vara med i pc-versionen också, eftersom de både fyller ett träningssyfte och är småkul att försöka förbättra sig i då och då. Allt detta förbereder dig slutligen för att möta andra människor online – det som alltid varit seriens starka sida.

Multiplayerdelen är kanske det som vi mest sett fram emot – och fruktat att det ska bli dåligt på konsol förstås – och Dice levererar ungefär samma upplevelse som vi redan lärt oss att älska på pc. Vapnen är färre, banorna förenklade och det handlar fortfarande bara om att inta flagga efter flagga tills fienden inte längre har någonstans att återfödas när de dör – men varför försöka fixa något som inte är trasigt? Jag har haft oerhört kul med *Battlefield 2: Modern Combat* online, till och med på Playstation 2, där spelet för övrigt ser helt fantastiskt ut. Det ser lika bra ut på Xbox, men på Xbox ser ju inte det lika bra ut, om ni förstår vad jag menar. Xboxversionen är lättare att komma igång med och funkar bättre via Live, men det går faktiskt utmärkt att lira online via bredband på sin Playstation 2:a. Och det bör man göra, om man vill ha full behållning av det här spelet.

Det man saknar i sofistikerade kartor och mängder av utrustning tar man igen i ren spelglädje och atmosfär. Några av banorna är rena korridorer från punkt A till punkt B, med en rad flaggor däremellan, men det tänker man inte på medan man spelar. Atmosfären är solid, med vajande gräs, täta palmdungar och riktigt brutala explosioner och andra effekter. Det är inte bara vackert, det är precis tillräckligt mycket realism för att man ska tro på det och inte tänka så mycket på omgivningarna, helt enkelt för att de känns rätt. Mycket högre betyg än så kan jag inte ge en bandesigner. Jag skulle gärna se några av de lummigare tropikbanorna – som i sina bästa ögonblick påminner om ett aningen simplare *Far Cry* – och de tighta stadsmiljöerna utvecklas även för pc-versionen, som ibland känns en smula steril.

Långa laddningstider, aningen simpel spelmekanik och det faktum att man nästan tappar halva spelet om man inte har bredband drar ner betyget något. Men *Battlefield 2: Modern Combat* är ändå en av de bästa moderna shooters jag sett på konsol och rekommenderas särskilt om du kan koppla upp dig och uppleva några riktigt intensiva och täta matcher online. *Mats Nylund*

GRAFIK 7	LJUD 8	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 7	TOTALT	8

SPELA ÄVEN

THE MOVIES

En rolig detalj är att journalisterna i spelet verkar vara döpta efter speljournalister. På bilden syns Martin Korda, som i verkligt liv jobbar på en engelsk speltidning, och om man är lite insatt känner man igen flera namn. Om Lionhead döpt även andra yrkesgrupper efter folk de känner är oklart men ganska troligt

Spelet har en extern karaktärsgenerator där du kan skapa egna skådisar på klassiskt manér med olika reglage att dra i, frisyrer, hudfärger och ögon att välja och möjligheten att importera dem i spelet istället för att anställa hoppfulla unga män och kvinnor. Det är här man kan skapa sin egen Tom Cruise, eller Tommy Rydling för den delen.

Skådisarna i spelet mumlar samma tre eller fyra ord hela tiden, men det går att avhjälpa i efterhand. Har du en mikrofon kan du spela in din egen dialog, och sedan låta vilken som helst av skådisarna läppsynka den i en viss scen. För närvarande kan du bara använda 98 olika röstfiler, men det borde ju räcka till en hyfsat lång film

Det här är ett spel och inget program för att skapa dina egna filmer. Men visst har jag skapat några riktiga epos i The Movies – se upp Peter Jackson, here I come!

Innan vi börjar måste jag erkänna att även om jag när drömmar om att skriva ett filmmanus som försörjer mig resten av livet, så är jag ändå en filmfantast av ganska moderata mått. Jag har inte väggarna tapetserade med filmaffischer eller hyllan full av dvd:er, men jag ser mycket film, och kan till och med skryta med att ha studerat filmproduktion någon termin på en amerikansk högskola. Därmed såg jag med förväntan fram emot *The Movies*, som enligt reklamen går ut på att sköta en egen filmstudio så framgångsrikt som möjligt.

Det är här det skulle ha kunnat skära sig rejält och halka in på ett av två olika spår, varav inget skulle tillfredställa köparna av det här spelet. Antingen gör man ett spel där man sköter sin studio och filmerna kläms fram automatiskt och oinspirerat. Det spelet skulle ingen köpa som redan har *Zoo Tycoon* eller *Rollercoaster Tycoon*. Alternativet är en filmsimulator där du kan klippa ihop en riktigt avancerad film, men med managementbiten som en tillbakabildad blindtarm någonstans i bakgrunden. Det spelet skulle bara aspirerande svenska regissörer som inte får några kulturpengar köpa.

Inget av dessa två alternativ beskriver – som tur är – *The Movies*. Det här är först och främst ett spel om att sköta en filmstudio, precis som Peter så pedagogiskt förklarar, men det är också en förvånansvärt djup och involverande filmsimulator,

FORMAT
PC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
LIONHEAD STUDIOS
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

EGENTLIGEN BORDE THE MOVIES INTE VARA SÅ KUL SOM DET ÄR

Allting i *The Movies* rankas på en stjärnskala, där fem stjärnor förstås är bäst. Dina skådisar, studion och allt annat börjar med inga stjärnor alls, och med tiden – och om du sköter dina kort rätt – stiger de långsamt uppåt. När man får sin första tvåstjärniga skådis känns det faktiskt som en stor bedrift, åtminstone tills den genast kräver en större husvagn och högre lön än alla andra.

Fångade av fotografen i en prekär situation! Mediaexponering ökar stjärnstatusen, men kan göra dina skådisar deprimerade eller arga.

där man kan klippa, spela in ljud och musik och sätta upp sina egna scener för att åstadkomma nästan precis vilken film som helst. I sandlådeläget kan man koncentrera sig helt på detta om man vill, men personligen tycker jag att det är själva spelet som är det roligaste, och det är här tyngdpunkten ligger i *The Movies*.

Själva spelet äger till nästan hundra procent rum på din studios inhägnade område, och här bygger du olika byggnader för administrativa funktioner, bostäder åt dina stjärnor och regissörer samt scener att filma på. Till att börja med kan du inte åstadkomma mycket, med begränsade möjligheter att välja manus, halvtaskiga sökande till din scenskola och regissörer som inte vet vad som är bak och fram på en kamera. Dessutom börjar spelet som sig bör i filmens barndom, och dina första filmer blir alltså i svartvitt utan ljud. Men det dröjer inte alltför länge innan man lyckas forska fram ljud och färg, även om det sker i flera steg, så stumfilmseran är ganska kort i *The Movies* värld. De här tidiga dagarna fungerar också som tutorial om du inte spelat förut, men denna kan som tur är skippas så länge man kommer ihåg att kryssa i rätt ruta när man skapar en ny studio.

Själva tutorialen är både bra och användbar. Det verkar som om Lionhead har lärt sig av de oändliga och oskippbara plågor man tvingades genomlida i *Black & White*-spelen, för i *The Movies* är det både lätt och smidigt att lära sig spela. Jag tror att även den som aldrig i hela sitt liv sett ett strategi- eller managementspel kan lära sig att lira *The Movies* på någon timme med denna hjälp. Pratbubblor poppar upp över relevanta föremål eller knappar, förklarar vad de är till för och försvinner sedan utan att besvära en vidare. Det enda som störde mig var att jag inte lyckades upptäcka hur man river byggnader förrän jag spelat omkring 50 år av spelets kampanj och fyllt hela min studio med både gamla och nya kontor och scener. Men det är en detalj som mest bevisar att ingen är perfekt.

Spelmekaniken centreras kring något som påminner om en blandning av stora doser klassiska managementspel som *Rollercoaster Tycoon* och små inslag av *The Sims*, då dina stjärnor både måste tas om hand när de börjar bli sura, och bör umgås för att få bättre kemi på vita duken. Om du råkar →

EN FÖRVÅNANSVÄRT DJUP OCH INVOLVERANDE FILMSIMULATOR

Du kan påverka nästan varje scen direkt när de spelas in, med hjälp av en eller flera sliders som ställer våld, romantik och annat.

släppa en fotograf i närheten när två stora stjärnor umgås lite väl nära kan det bara resultera i mer publicitet. Och det vet ju alla att det inte finns något sådant som dålig publicitet, så vips skiner dina stjärnor en smula klarare. Ett klädbyte eller en sväng på torken om de råkat bli lite för glada i spriten skadar inte heller. Själv passade jag på att bygga min rehabiliteringsbyggnad precis bakom studions välutrustade bar, bara för att spara lite tid.

Allt eftersom spelet fortskrider kan du bygga fler byggnader och göra mer med dina filmer. Så småningom kan du skapa ditt eget manus med hjälp av ett manuskontor där du drar olika scener till ett storyboard, väljer skådisar och statister och ändrar kameravinklar och bakgrunder. Här kan du också lägga till rekvisita och andra smådetaljer och byta kläder på varje skådis i varje scen om du så vill. Det här är ett kraftfullt verktyg, om än inte så obegränsat som man kanske tror i början, och i kombination med postproduktionsbyggnaden (där du lägger på egen musik, text och till och med egna röster, som läppsynkas av valfri skådis) kan du i teorin skapa en kopia av en klassisk film. I praktiken tror jag inte att särskilt många av oss kommer att orka göra det, men möjligheten finns, och många av de manus ai-författarna kommer på påminner ganska kraftigt om redan existerande filmer. Om detta beror på slumpen eller medveten design är dock svårt att avgöra.

Ditt eget personliga filmmakarrike inramas av vacker 3D-grafik, och du kan zooma in riktigt nära för att läsa vad som står på varenda liten skylt om du så vill. Särskilt de olika scenerna är en fröjd för ögat, men när man har spelat igenom det hela några gånger börjar man känna att lite mer variation kanske inte skulle skada. Lionhead har för all del redan meddelat sin avsikt att släppa expansioner med olika filmteman, okänt vilka. Ryktet har gått om allt från science fiction till porrfilm, och det här har ju potential att bli nästan lika expanderat som *The Sims* om det säljer bra till att börja med. Men lite mer olika teman hade vi väl kunnat få redan i grundpaketet?

Hela spelet igenom omges du av en skön atmosfär, skapad dels av grafiken, men till stor del också av de radiosändningar som mal på i bakgrunden och ibland nämner din studio eller relevanta trender i samhället, men mest är lite trevlig, småputtrig underhållning. Musiken ändrar sig också med tiden och passar perfekt in i varje period. Vill man, och har pengar att lägga på forskning, kan man förstås forska fram sextiotalskläder tio år för tidigt, vilket ger fördelar mot andra studios. Spelets mål verkar nämligen bara vara att bli lite bättre än sina konkurrenter på alla plan och att vinna så många priser som möjligt vid den regelbundet återkommande filmgalan. Dessa priser ger högre status och dessutom rent praktiska bonusar, som att dina forskare är mer effektiva i några år om du får ett visst pris, att dina skådisar kan dricka vad de vill utan att bli alkisar och liknande.

Dessutom finns det mål att uppfylla, och gör du det får du tillgång till bonusbyggnader och andra godbitar. Det är kul, men i övrigt finns det egentligen ingenting att sträva emot, utom att sköta sin studio bra, göra filmer som folk vill se och tjäna så mycket pengar som möjligt. Ungefär som de flesta spel i genren alltså. Men *The Movies* är lite charmigare, lite tightare och lite roligare att spela än de flesta, åtminstone för mig som gillar film mer än nöjesparker, djur och medeltiden. Men jag har en känsla av att det här spelet kommer att få ligga mellan expansionspaketen, då omspelningsvärdet inte är direkt enormt när man tagit sig igenom filmens historia två-tre gånger. Men du kan ju alltid skapa filmer och ladda upp till den officiella sidan, vilket ska ge tillgång till mer prylar och liknande i spelet när det väl är släppt. Ju fler som gillar din film desto mer bonusgrejor får du.

Egentligen borde *The Movies* inte vara så kul som det är. Jag kommer på mig själv med att sitta och klippa filmer och ta hand om gnälliga skådisar mitt i natten när jag borde sova eller göra något vettigt. På ytan är det måhända inget särskilt, men charmen, tidskänslan och det realistiska bedömningssystemet för filmer gör att man gärna sätter sig och leker med *The Movies* en liten stund för att försöka skapa en perfekt femstjärnig blockbuster. Jag gör det, och det kommer antagligen du också att göra om du ger det en chans. *Mats Nylund*

ÅSIKT
TOMMY RYDLING

Visst har jag kul med *The Movies*. Ibland skrattar jag till och med högt. Men skratten är sökta och kommer inte vid andra genomspelningen. När jag ser mitt filmbolags första stumfilm, med en skådespelare som förgäves försöker lyfta en skivstång, för andra och tredje gången är det inte särskilt underhållande längre.

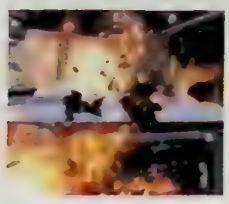
Samtidigt är spelet märkligt enkelt – allt går som på räls och det blir därför snabbt ospännande. När man väl byggt sin avancerade filmstudio som tillåter att man skräddarsyr manus blir det lite intressantare. Men filmskaparverktygen är inte tillräckligt avancerade för att tillåta den detaljstyrning som kontrollfreaket i mig kräver. Eftersom den strategiska utmaningen uteblir så förlitar man sig på filmskarpaglädjen och humorn. Det räcker långt. Men det är inte är det mastodontspel som det länge verkade bli. **7**

SPELA ÄVEN

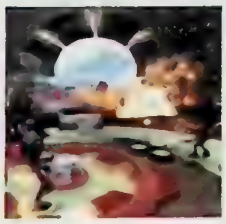
... 3 (PC)

... *Elite 4* någon gång. Men medan vi väntar producerar han och hans Frontier ... managementspel som *Roller* ...

GRAFIK 7	LJUD 8	KONTROLL 9
Detaljerat, men ...	Musiken är under- ...	Det är svårt att ... ett bätt...
LIVSLÄNGD 6	**TOTALT**	**7**



Två spelare kan samarbeta för att spöa endingarna. En trevlig bonus hela vägen ut.



RATCHET GLADIATOR

Trefaldiga världsräddarna, Ratchet och Clank, står inför sitt lättaste äventyr någonsin – att rädda sig själva.

Ratchet & Clank 3 var sjukt underhållande. Mycket tack vare att det innehöll så många bonusuppdrag som man egentligen inte behövde bemöda sig med, men som var så roliga att man inte kunde hålla sig borta. Härligast var de många gladiatorstriderna – du och dina fantastiska vapen i en cirkelformad arena mot allt hårdare motstånd.

På samma sätt som plattformsduon Jak och Daxter extraknäcker i racingbagatellen *Jak X* har det nu blivit dags för Ratchet och Clank att bjuda på lite småputtrig underhållning i väntan på nästa storsatsning. Och det måste ha varit fler än jag som uppskattade gladiatorspelen i deras förra spel, för *Ratchet Gladiator* handlar – som normalbegåvade redan listat ut – just om gladiatorspel.

Pox Network (en tydlig drift med amerikanska Fox) sänder morgondagens dokusåpa – en tävling på liv och död där deltagarna som inte anmäler sig frivilligt istället tvingas till kamp med hjälp av en välanvänd manick i science fiction-sammanhang: den livsfarliga och oavplockbara halskragen som kan få att explodera med ett knapptryck eller om bäraren försöker lämna tävlingsområdet.

Till denna deathmatchtävling kommer alltså Ratchet, beväpnad med endast sin skiftnyckel, några futtiga level 1-vapen och det okväsbara självförtroendet hos en lombax som har räddat världen tre gånger och haft rätt kul under tiden.

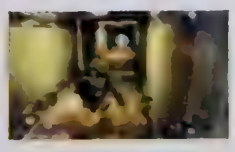
Så börjar tävlingen. Har man spelat något av spelen där den svåna duon har huvudrollen tidigare så känner man sig hemma direkt. Styrningen är lika självklar som den alltid har varit, grafiken lika silkeslen och vapnen lika fyndiga och förödande.

Det är fortfarande väldigt tillfredsställande att använda sina vapen på de många fienderna. Särskilt som vapnen med ökad användning uppgraderas och blir ännu mer effektiva. När du tjänat ihop tillräckligt med pengar kan du dessutom köpa uppseendeväckande uppgraderingar och tejpa fast på valfritt vapen. Lavagrejen gör så att ditt vapen, förutom vad det nu brukar göra vanligtvis, även spyr ut stora lavapölar som ytterligare skadar fienderna i närheten. Frysgrejen gör så att fienderna fryser till is i några sekunder. Och morfningsmackapären gör så att fienderna riskerar att förvandlas till harmlösa grisar och änder.

Livet som gladiator är oväntat underhållande, och nyfikenheten över nästa dyra vapenmodifikation är större än ängslan att misslyckas. Insomniac Games har återigen gjort ett spel som är äckligt välpolerat och som hela tiden bjuder spelaren på överraskningar och belöningar. Men kul eller ej så är det ofrånkomligen ett mellanspel. Det begränsas av sin snäva inramning och blir därför aldrig något episkt äventyr på samma sätt som duons förra fullängdare. Det blir en helgs trevligt sällskap med Ratchet och Clank, men inte mer. Låt oss hoppas att de nu tar en välförtjänt semester och inte inträder i aktiv tjänst förrän det är dags att rädda världen igen – kanske då på Playstation 3? *Tommy Rydling*

GRAFIK 6	LJUD 6	KONTROLL 6
LIVSLÅNGD 6	TOTALT	6

FORMAT
PS2
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
INSOMNIAC GAMES
UTGIVARE
SONY
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2



SPELA ÄVEN

QUAKE IV

Stå till, du har nått bakom orat.

FORMAT
PC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
RAVEN
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–16

Det är rostigt på slakthusplaneten Stroggos. Jag vet varför. Fantasikranen har stått och runnit sen vi var där sist, i Quake II för åtta år sen.

Jag är the new guy. Mos efter minuter, vadslår mina hårda medmarines. Vi sitter i en metallbastu till frontskjutsarskepp och ska röja bort det sista motståndet på Stroggos. Stroggernas ledare Makron har just dödats av en ensam soldat – du, om du körde *Quake II* (1997), vars handling det här spelet direkt tar vid. Jag anar en lycklig blodstänkt åtta år gammal avatar av mig själv därnere nånstans.

Hade the new guy-greppet, jag och fps-genren varit yngre hade det här kanske funkat. Seniorsoldaternas häckel hade kanske omsatts till en tillspetsad revanschpastill i framgångssageådern. Men det jag vaknar upp till när metallbastun kraschat är alltför fantasihämmande. Ett land öde av idétorka.

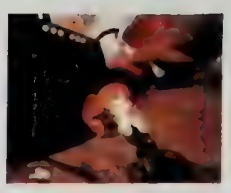
Likt borgerna i *Star Trek* och tusen plagiat är stroggerna en cybernetisk plundrarras. De dväljs i rostiga industriella slakthus med torkat blod på de blekbronsiga väggarna. Där hugger de sprutor tjocka som järnrör i människor och pumpar dem sprängfulla med steroider så att de kan klippa, klistra och bygga fler strogger av dem, utan bedövning på löpande band. (Åh. "Utan bedövning på löpande band." Kan bli en ny "hårt och länge till musik.")

Jordekrigarna har mer eller mindre kontroll. Långt in i stroggernas bas har jag med mig kamrater, tekniker och sjukvårdare som kollrar runt och utrustar och helar mig som fiskar på fiskmat. (De borde för övrigt kallas !SKar; Icke Spelbara Karaktärer, ni vet. Kan man som the new guy få mynta ett nytt uttryck, speljournalistkåren?)

Ibland är de duktiga och dör i snygga skriptade scener. Men min rent fps-talibanska preferens är att vara den ensamme tjurnackade apokalypsdressören, som i alla tidigare Id-äventyr. I *Quake IV* är det däremot oftare uppdrag istället för banor och strategiskt framryckande, omgiven av medkrigande iskar.

Men trots att iskarna gömmer sig bakom tunnor och faktiskt dödar en del strogger är framfarten mycket berg-och-dalbanelinjär. Och det krävs sällan mer av dig än att öppna dörren, akta dig, skjuta, trycka på knappen, tillbaks. I första halvan av spelet är uppdragen i stil med: hämta sjukvårdaren, deaktivera grejen, skydda Rhodes (som jag lite sluddrigt pedofaderligt kallar Rose för att få lite homoerotisk spänning om någon i uppdraget).

Här har du "twisten" som det snackats, skrivits och spoilats om. Men det står ju till och med på baksidan av fodralet av att man blir strogg själv.



De allra samsta sekvenserna kräver färre hjärnceller än *Duck Hunt*

En närmare titt på en av stroggerna skördad man. Vad drömmer han om, vridande huvudet från sida till sida? Alfreds mjölk som gick ut i augusti?

Filmtänket är en det inget fel på. Bara nytänket. (Det här är en skärmdump från introt, ifall du inte klarat dig så långt.)

Eller ett annat entusiasmfimpande uppdrag: Hitta till briefingrummet ombord på människoskeppet. Efter att ha sprungit runt, frustrerad över glappande virtuellt lokalsinne, väljer jag att i sann new guy-anda istället hoppa upp och ner på den snarkande killen i matsalen.

Just i matsalen är det uppenbart att Id inte har gjort spelet självt, utan outsourcat det till underhunden Raven, som producerat bland annat *Hexen*- och *Soldier of Fortune*-spelen. I matsalen i *Doom III* fanns Id-glimten i ögat, i och med arkadspelet *Super Turbo Turkey Puncher*. I *Quake IV* är det bara fattigmanspanik som lyser i ögat. Jag vet inte hur arbetsfördelningen mellan Id och Raven sett ut. Men någonstans i kedjan valde man att försöka tillfredställa varenda konsumentkeps därute. Som i sekvenserna som går ut på att köra pansarvagn eller styra kanonen på en konvojvagn och skjuta ner målsökande måltavlor. Ett i raden av desperata försök att matcha konkurrensen från de nya tronbefläskarna *Half-Life* och *Halo*. Just i de hjärndöda arkadskjutardelarna är det jag utbrister: Det här är inte *Quake*! Eller ens kul!

QUAKE IV ÄR FIENDERNA FULA, GRÖNA, BYLSIGA – VISSA SKULLE NÄSTAN HELLRE PLATSA I RATCHET AND CLANK

Quake var bäst i början. *Quake II* minns jag knappt, *Quake III: Arena* var ett kul fragkalas, inte mer. Eller är det så att det första *Quake* har en massa lagringar nostalgiränta? Jag spelar om det och upptäcker att, okej, det är inte bäst på alla plan.

Första *Quake* hade ingen vidare atmosfär. Trots geniet Trent Reznors kallt ryggmärgsrostande soundtrack var det mer av ett nackskott smittat adrenalin som gör ogräs av nervema än något som liknar skräckstämning. Det lyckas *Quake IV* stundtals med, även om det inte kommer i närheten av den mer helvetiska tvåäggstvillingen *Doom III*, där man får mildare magknip av varje dörr som stängs bakom en. Som i de scenerna i *Quake IV* när man kommer in i ett rum och får se en isk konverteras till slamsor av en bjässestrogg. Eller när ett rum blir svart förutom silhuetten av en fläkt eller skenet av en röd siren. Atmosfären tätnar ungefär där stroggarkitekturens färgschema övergår i koboltblått/vägarbetsgult. Den absolut vackraste vyn är ett rum där man ser en röd jättespindel traska runt i en blå dome, omsvärmad av små skepp som liknar eldflugor.

Men vad *Quake IV* saknar, som gör ettan överlägset. Fiendefaunan, för det första. I *Quake IV* är fienderna fula, gröna, bylsiga – vissa skulle nästan hellre platsa i *Ratchet & Clank*. Fienderna i första *Quake* är däremot ett kärt släktalbum att återse. Kusin sparkdräktsbroiler, som sågade av mitt huvud ett par gånger en midsommar! Och åh! Morfar vit lurvig svävartorso, som brukade snyta gröna strålar på mig från taket!

Quake I-monstren var mer som maligna malväsen som fick bärsärkaklåda vid blotta närvaron av människokött. De var smutsigt könsorgansfärgade och snoriga som om de istället för puberteten fått passera genom tusen själsliga giljotiner till dimensionsportaler och blivit biologiskt rasande fångar i ett pentagrampyntat dagisfort.

Jag kanske är ensam om att vilja kunna göra mer freudianska darwinistiska tolkningar i fps-spel, uppleva stress på nya plan och resa oupptäckt ragg. Men vad jag vill ha sagt är att vi kan kräva mer av fps-spel idag än dumt audiovisuellt fantastiskt mejande och fattigmanspanisk fantasilöshet. Varför visa större tolerans än mot snygga actionfilmer som inte har en enda egen idé? Det här spelet måste sågas. The new guy fick göra det. *Tomas Gunnarsson*

ÅSIKT
ALFRED HOLMGREN

Två *Doom III*-expansioner på en månad? Nä. Men det är svårt att inte dra alla paralleller man kommer åt till fjolårets grafikkortsknäckande pansarkryssare när man spelar *Quake IV*. Det är samma oljedrypande atmosfär av knakande metall, pysande blodröd ånga och bubblande adrenalin. Kreativt korsdrag. När Id inte snor från sig själva gör de det från andra. Bungie och Valve får ha en del royaltycheckar att se fram emot.

Långa stunder tycker jag dessutom att det här är väldigt mycket sämre. Fienderna är omöjligt tånga och det squadbaserade upplägget kräver klaustrofobin. Sekvenserna där jag utforskar Stroggos mekano-organiska innanmäte hör visserligen till det mest stämningsfulla jag upplevt sedan, ehm, *Doom III*. Men upplägget är för spritt för att nita fast min panna mot bildröret den här gången. **6**

GRAFIK 7	LJUD 7	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 5	TOTALT	**5**

SPELA HELLRE

CALL OF DUTY 2

Ibland känner man direkt att ett spel är bra, att man kommer att tillbringa många härliga timmar trollbunden av dess stämning och totalt leva sig in i dess noggrant konstruerade värld. Så är det inte i det här fallet, men läs vidare, allt är inte elände och svårmod.

Till att börja med känns allt bekant, menyer och installationsprogram är sig lika och spelet inleds med en kort tutorial som lär den som inte spelat någon shooter de senaste femton åren precis hur allting fungerar. Du börjar spelet som rysk soldat, och här har man fått med lite komik i form av granatövningar med potatisar – granater kostar mer än vad ni gör, förklarar befälet – och efter några minuters övande blir det plötsligt allvar då tyskarna försöker ta sig lite närmare Moskva. Men det går ju inte, moderlandets hjältemodiga försvarare slår dem lätt tillbaka, och lär sig lite i förbifarten mer om spelet. Kort, koncist och framför allt roligt, till skillnad från de identiska hinderbanor vi har vant oss vid i genren i övrigt.

Därefter vidtar en lång rad av likartade gråa hus, med lite fallande snö som döljer de gråa tyskar och ryssar som slåss om någon stad någonstans (okej, det är Stalingrad igen, såklart). Fantasilös design och fantasilösa fiender gör att den inledande actionfesten uteblir, och man känner sig inte heller som någon liten kugge i ett stort krigsmaskineri, utan snarare som en städare som måste sopa upp precis varenda liten nazist innan man får gå hem för kvällen. Det känns kort sagt som ett jobb, snarare än ett spel. Undantag finns lite här och var, som en bana där man kryper genom ett rör och här och var sticker ut huvudet för att skjuta lite intet ont anande tyskar. På det hela taget är dock den första tredjedelen av spelet den klart tristaste, vilket är märkligt och antagligen bidrar till att många som köper spelet aldrig kommer att få se de verkligt bra kartorna.

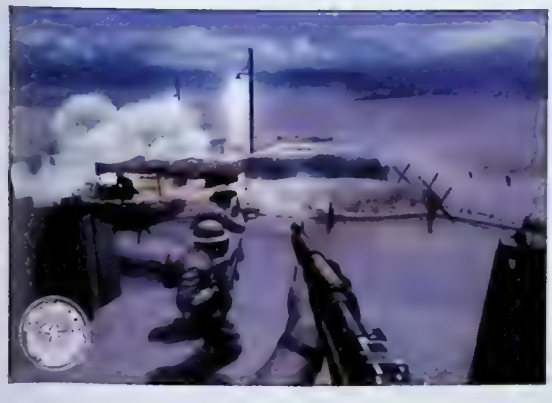
Som ryss är ditt jobb att dö för moderlandet, och det gör åtminstone dina kamrater på löpande band. Nya män ersätter dem som faller, och det här sköts med diskretion och stör inte spelet på något vis. En bidragande orsak till det är förstås att man aldrig känner något för sina medsoldater, utan snarare ser dem som ett slags köttsköldar att hålla mellan sig och tyskarna. Själv har du ingen hälsomätare, utan kan ta skada tills ett meddelande om att du måste ta skydd plötsligt dyker upp på den nu rödkantade skärmen. Om du hinner in i skydd utan att ta mer skada regenereras din hälsa helt, och du kan glatt fortsätta. Visst, det sparar tid att inte behöva hitta sjukvårdare eller första hjälpen-paket, men det gör också att spelet blir ganska lätt.

SLUTLIGEN, NÄR ALLT HOPP TYCKS VARA UTE, FÖRFLYTTAS DU TILL STRÄNDERNA I NORMANDIE

FORMAT
PC/XB360
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
INFINITY WARD
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-32

Andra världskriget var bättre förr

En fientlig kulspruta klaras av genom att titta fram, skjuta, ducka för att regenerera och upprepa vid behov. Lite oengagerande bara, och någon panik infinner sig aldrig ens när tyskarna kastar granater – vilket de är oroande bra på – eftersom du har en indikator som berättar åt vilket håll du ska springa.



På samma sätt poppar det upp små hjälptexter varenda gång du går i närheten av en mur som kan klättras över och i vissa andra lägen. Knappast något som bidrar till inlevelsen, även om det gör spelande mycket enklare.

Efter att ha genomlidit Stalingrads gråhet känns (den gula) öknen i Tunisien som en gratis semester. Du är britt, du ska sabotera tyska förråd, och därefter får du åka lite stridsvagn. De här nivåerna är ett slags mellanspel, inte lika tråkigt designade som de ryska, men inte lika bra som de som följer. Här känner man faktiskt en viss samhörighet med de två kamrater som ständigt finns vid din sida, särskilt som den ena av dem har en imponerande röd skepparkrans. Alla borde ha en sådan kompis. Eller ett sådant skägg åtminstone. Att köra stridsvagn är lite kul, men det varar inte så länge och i vanlig ordning får du ta dig an hela den tyska armén på egen hand. Roligare än Ryssland åtminstone.

Slutligen, när allt hopp tycks vara ute, förflyttas du till stränderna i Normandie och den amerikanska kampanjen. Plötsligt materialiserar sig den episka filmkänslan från det första spelet, med skriptade sekvenser då landstigningsbåtar brinner, män dör skrikande och tyskar försöker skjuta ner dig och dina polare medan ni klättrar uppför en klippa för att förstöra kanonerna på Pointe du Hoc. Autenticiteten är hög här, jag har själv varit på klippan i fråga, och den ser fortfarande ut exakt som den gör i spelet, om än med något grönare gräs och med färre tyskar som pepprar dig med kulsprutor. Från och med det första amerikanska uppdraget är *Call of Duty 2* ett riktigt tight, intensivt och spännande spel som ibland överträffar ettan, och åtminstone aldrig är sämre. Men varför måste man ta sig igenom de tveksamma första timmarna för att komma hit?

När jag är mätt på krig provar jag lite multiplayer också. Här möter man inga överraskningar alls, och känslan är ungefär densamma som i *Quake* eller liknande kloner, fast med äldre vapen och snyggare omgivningar. Du dör, dödar och tar flaggor i ett hisnande tempo, och faktum är att bandesignen här är betydligt bättre än i den första tredjedelen av singleplayerkampanjen. Jag har dock svårt att tänka mig att *Call of Duty 2* kommer att sälja många exemplar enbart på grund av multiplayerdelen, som är rolig men tämligen ordinär.

Om man hade vänt på nivåerna, eller lagt ner lite mer tid på variation och mindre linjära uppdrag i början hade det här varit ett helgjutet krigsepos, men som det nu är får man ingen riktigt medryckande känsla förrän någonstans mitt i. Att man kan hoppa till den brittiska kampanjen när man spelat några uppdrag av den ryska visar också att utvecklarna visste att den första delen var svag, men valde att inte göra något åt det. Tidsbrist eller cynism – jag vet inte vilket, men det är trist och sänker ett annars riktigt bra spel några pinnhål i onödan.

Mats Nylund

GRAFIK 9	LJUD 9	KONTROLL 7
LIVSLÅNGD 5	TOTALT	6

SPELA ÄVEN

Färgklumpen i mitten visar vår din egenkomponerade karaktär har sina styrkor och svagheter. Du får inte välja själv vad som ska förbättras, men att gå upp i level går relativt snabbt beroende på hur imponerande dina stridskunskaper är.

SOUL CALIBUR III

Nu när den nya konsolgenerationen står för dörren finns det skäl nog att kalla Playstation 2 en japansk ålderman som tar sina sista stapplande steg. Visst. Men då har man inte räknat med Soul Calibur III. Det kommer att räcka ännu en livstid.

Beat 'em up-genren kan väl knappast klassas som en initiativrik genre. Och det är Capcoms fel. *Street Fighter II*. Och undertitel, undertitel, undertitel. Det går lite snabbare – nytt spel. Lite nya gubbar – nytt spel. Lite nya gubbar *och* det går snabbare – nytt spel. Visst, Capcom hade i alla fall den goda smaken att inte betitla sina bedragaruppföljare med en ny siffra som många andra spelserier, men kontentan är ofta densamma när det gäller knogmackaspel: in med några nya gubbar, nya attacker, trixa och fixa med gubbarna, klipp och klistra lite fräcka kjolar – wear 'em, tear 'em – och vips så trillar slantarna in igen. Men vet ni vad? Nu är det vår tur att bestämma.

För i *Soul Calibur III* kan vi göra vår egen fighter. Vi snackar givetvis inte om en komplett modellerad man kan forma till sin avbild (bisarra kreationer i demonjätten Astaroths eller ödlemannen Lizardmans stil kan du glömma) utan om en generös verktygslåda Namco plockat ihop åt oss.

Vulgopretentiös seriemördarclown som petar tånaglar på folk med vildvuxet korsfararsvärd fetare än Svullo kontrakteras av sagoland som riksbärsärk på heltid. Senaste nytt på löpsedlarna? Nej, nej, dumsnut, det är ju min karaktär i strategirollspelsfightläget Chronicles of the Sword. Och ja, det är en tjej. Enkom för att clownmössan är mycket sötare på henne än på honom.

Vi har haft mycket skoj, Baddy – som hon heter – och jag. Men kärlek börjar alltid med bråk och från början var Baddy inte speciellt het, eller för den delen, clownig.

DR FRANKENSTEIN OPERERAR

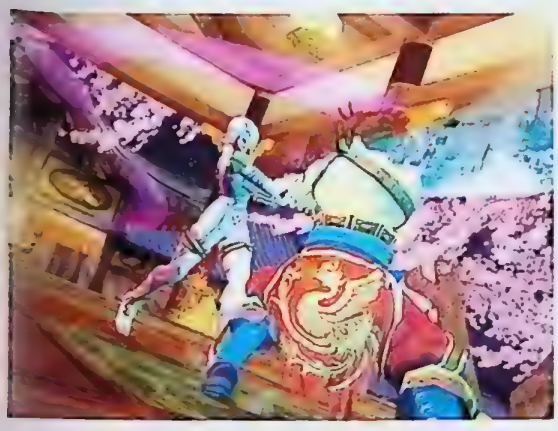
När man leker liv i liket börjar man med att välja yrke och kön. Dessa kan man aldrig ändra sedan, så var säker på din sak när du börjar botanisera bland menyerna. När du är klar börjar det roliga på allvar. Först tittar man in i Namcos klädgarderob. Den är hyfsat välförsedd redan från början men de lite mer udda paltorna lyser med sin frånvaro. Jag klädde upp Baddy som klichébilden av en fransk motståndskvinna under andra världskriget med basker och monokel i högsta hugg. Vartefter man sedan kommer längre i Chronicles of the Sword låser man upp nya klädesplagg att köpa i den bastanta affären så man äntligen kan se till att clownen i sin karaktär kommer fram.

FORMAT
PS2
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
NAMCO
UTGIVARE
NAMCO
DISTRIBUTION
NORDISK FILM
SPELARE
1-2
SLÄPPS
23 NOVEMBER

Hud- och klädfärg kommer sedan, val av ansikte, val av rest och namngivning och presto: du kan nöjt skrika dig hes åt din monstruösa varelse att vakna och ge dig hän åt det elektroniska livets förvridna nöjen.

Som ni förstår handlar den lilla verktygslådan enkom om det yttre. Och visst, jag har haft en hel glassbunke med skoj åt Hitlermustascher, tatueringar och balklänningar, för är det något man ska applådera är att det finns tonvis med pryttlar att låsa upp. Men, mina damer och herrar – trumvirvel tack – hur fungerar det när man plockar upp sin Dual Shock och vill sparka stjärt? Tja, varken bu eller bä.

Den som inte blev yr i bollen av ordet "strategirollspelsfightläget" behöver inte heller vara rädd för att bli det när man väl spelar det. I Chronicles of the Sword spelar din nykomponerade fighter rollen som soldat i imperiet Grandall som tar tillfället i akt och bjussar på lite krig mot grannliggande länder. Här får man en typisk strategikarta där man disponerar sina olika hjältar (man kan klä upp dem allihopa – tjoho) och målet är att ta över fiendens olika fort. När det blir dags för strid man mot man återkommer det vanliga fightläget. Efter fighten får man erfarenhetspoäng som gör din karaktär starkare, snabbare, vigare och segare lite olika beroende på vad du valde för yrke. Lätt som en plätt. På mer än ett sätt.



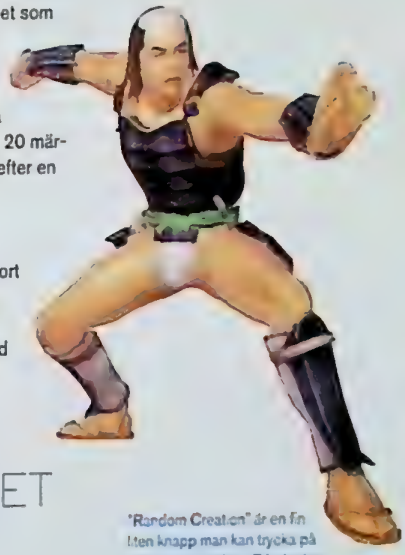
Chronicles of the Swords strategidel är en tafflig tavla. Så länge du inte går in med alla dina kämpar i en och samma strid och dör med samtliga (eller håller dålig uppsikt över ditt eget fort så fienden kan ta över när du inte är hemma) så går det inte att förlora. En "död" hjälte återuppväcks efter en stund, så om du bara har en gubbe vid liv på kartan så kan du ändå gå och vinna om du bara väntar någon minut. Men. Det hindrar det inte från att vara väldigt underhållande. Det är en skön variation när man växlar mellan fighter och kringkuskande på landsbygden och med tiden kommer andra deluppdrag som måste hinnas med, som att rädda soldater på tid.

Dina kämpars stridsegenskaper bygger mycket på originalkaraktärernas stilar. Har man till exempel valt barbar som yrke, som Baddy, ser man mycket av Siegfrieds och Nightmares svärdskonster i hennes tåpetande. I grunden. Alla yrken har sina egna moves och inget är rakt av plagierat. Se det som att det är Halloween, folk klär ut sig till tomtar och nissar och tigger godis. För i jämförelse med *Soul Caliburs* karaktärsgalleri har din egenkomponerade fighter lika mycket flyt och finess som en anka på bar backe. Till en början. När man tuffat upp till level 20 märker man en enorm skillnad. Men ändock. Letar man efter en fight, då snackar man med eliten.

EN STORSLAGEN ÅTERKOMST

Det är framför allt följsamheten som imponerar så stort med *Soul Calibur III*. Att det var ett tag sedan jag spelade tvåan hindrar mig inte från att briljera med min favoritkämpe Cervantes. Efter ett par strider med den kaxige spökpiraten känns det nästan som att

I det nya äventyrsläget ger kartan en bra överblick – men fullkom har man aldrig. Eftersom man är säker på att vinna när man går in med tre hjältar mot ett fort som bara har en kan man råka på en riktig nit om till exempel Cervantes visar sig vara befälhavaren. Mesiga level 17 står inte en chans mot en trimmad level 60-gälning.



"Random Creation" är en fin liten knapp man kan trycka på när man har tråkigt. Då plockar datorn ihop en slumpmässig fighter som oftast ser helt bang ut. Den har killen är inte ens i närheten. Det tråkiga är att efter din strid så är han borta för alltid

VULGOPRETENTIÖS SERIEMÖRDARCLOWN SOM PETAR TÅNAGLAR PÅ FOLK MED VILDVUXET KORSFARARSVÄRD FETARE ÄN SVULLO KONTRAKTERAS AV SAGOLAND SOM RIKSBÄRSÄRK PÅ HELTID

...dorna är färggranna och spektakulära, banorna ljuvliga att vila blicken på

Cervantes styr mig. Nej, det är inte galenskap som talar, det är fullständig kontroll som har ordet. Ibland känns det som att Cervantes är skräddarsydd för mig och det är inte bara jag som får den känslan då flera kompisar upplevt samma känsla med andra karaktärer. Flickvännens dominans med Xianghua har till exempel gjort många kvällar sura för undertecknad. I *Soul Caliburs* urval av karaktärer finns det någon för alla. Fullständig kontroll.

Det är annars inga stora förändringar bland kämparna i uppställningen. Vissa, som Taki, har förlorat de där nästan fuskiga slagkombinationerna som i tvåan gjorde dem oövervinneliga. Det känns även som att de större pojkarna blivit lite, lite snabbare. Namco har filat, fyllt, huggit och putsat så att ingen karaktär känns överlägsen de andra. Det är upp till dig att bemästra dem.

Tre nya ansikten har det blivit – tja, om man inte räknar med det dryga dussinet kämpar man kan låsa upp som är skapade med verktygslådan där framför allt flickorna som står i affären och säljer vapen, kläder och nya fightlägen sticker ut.

Av de tre nya så är det främst Zasalamel som intresserar. Dels för den stora roll han har i Tales of Souls (ett arkadläge med story) där det är han som satt igång hetsjakten på Soul Edge igen – men även för den bastanta lie han svingar som vapen. Många av hans attacker känns spektakulära, men på ett härligt sätt. Lönnmördargeishan Setsuka och gothalven Tira är mer ögongodis och fängslar tyvärr inte mig särskilt mycket. Nej, ge mig min drottning Ivy klädd i raffigt rosa med sin roshatt och matchande ansiktsnät istället.

HÄR FINNS SÅ MYCKET SKÖNHET ATT KNOPPAR BORDE BRISTA AV BARA FARTEN!

Överlag så är det en välklädd skara kämpar som medverkar. Pluspoäng för Voldos sol- och månedräkt och Yoshimitsus bläckfiskdräkt. Så här ska fint folk klä sig – eller hur, Zak och Tina från *Dead or Alive*?

SNYGG, SNYGGARE, SNYGGAST

Det senaste året har en hel radda ursnygga Playstation 2-spel krämat saften ur hårdvaran (*God of War*, *Burnout Revenge*, *Genji*) och manglat konsolmotståndet. Och när man ser hur snyggt *Soul Calibur III* är så känns det nästan som att man gott kan sätta nästagenerationskonsolerna på stand by i några år. Finge jag en spänn för varje gång jag tänkt "Jösses!" vore jag, öh, några tior rikare.

Soul Calibur III är bakåtsträvande i vissa aspekter. Bakgrunderna – som i stor del är skälet till mina bejublande jösses – är inte interaktiva eller lika lekfulla som de i nyss nämnda *Dead or Alive*, men vad gör det när jag bara står och stirrar på dem med vidöppen mun och fröjdas.

Nervkittlande arenor som det stora skärskimrande palatset med marmorstatyerna är en storartad triumf. Körsbärsblommorna vid det japanska sommarhuset får mig att längta efter den perfekta sommaren, och det brinnande konstgalleriet skär i hjärtat på mig. Här finns så mycket skönhet att knoppar borde brista av bara farten!

Men det främsta skälet till att *Soul Calibur III* är kungen är att det finns så otroligt mycket att göra även för en ensam spelare.

Tales of Souls varvar man självklart med alla gubbar så att man låser upp alla nya karaktärer, banor, vapen och krimskrams.

Soul Arena bjuder på uppdragsbaserad tumult där olika villkor och mål sätter upp en hårdtuggad front att nöta ner, som till exempel Wisp Shoot där man ska använda sin soul charge och därmed suga in energi från andar som sedan skjuter iväg mot fienden; eller det skrattanfallsstolliga Hard Workers, där de tre shoptjejerna ilar runt i hundra knyck och man ska försöka fånga dem. Variationen mellan uppdragen är grym och vare sig jag samlar pengar eller aktar mig för tidsinställda bomber tröttnar jag aldrig.

Det finns också ett läge som heter World Competition, som handlar om turneringar och ligor, men det klingar en aning falskt eftersom spelet ändå inte är onlinekompatibelt. Vad är poängen?

Glöm inte heller Chronicles of the Sword, även om jag lät lite karsk tidigare. När jag spelade betaversionen trodde jag faktiskt att det skulle floppa rätt hårt. Tvåans Weapon Master sysselsatte mig under många karga vinterdagar förra året. Kort sagt, jag älskade Weapon Master. Därför känns det så skönt att kunna släppa min skepsis kring Chronicles of the Sword. Det är måhända en aning lätt, men samtidigt så sprudlande av äventyrsanda och flyhänta upptåg. Under senare uppdrag börjar man stöta på Ivy, Lizardman och Cervantes som jokrar och de hårdare forten och slotten har olika specialregler och omständigheter för att försvåra fighten.

Och till slut, när jag länsat den lilla butiken runt hörnet, dansat mig igenom alla spellägen och placerat mig högst på highscorelistan, precis när jag börjar bli lite trött, ja ni vet, pillemariskt buspojktrött, då trycker jag på Knappen. Random Creation. Slumpen är smaklöshetens herre. Jag dess undersåte.

Det är dock vare sig en slump eller smaklöst att påstå att *Soul Calibur III* är den bästa 3D-fight jag någonsin upplevt.

Det är ett faktum.

Soul Calibur III är kungen. ***Jonas Högberg***

Affären man köper sina kläder och vapen i är enorm – beroende på hur mycket du lyckats låsa upp så klart. Här kan man även köpa nya spellägen, filmer, illustrationer och mycket mer. De tre butiksbiträdena går självklart att låsa upp och använda på slagfältet.

I *Soul Calibur III* är det fullständig kontroll som gäller. Och visst skadar det inte med en tuggummistretchande kropp.

Soul Calibur III spänner musklerna och visar ånyo att Playstation 2 fortfarande [illegible]. Är det någon som fortfarande tvivlar?

ÅSIKT
OSKAR SMULSKI

Namcos tredje installation av *Soul Calibur* oklanderligt läcker.

Det omtalade nya karaktärsbyggnadsläget ger utdelning för den massiva mängd saliv fightingälskare utsöndrat sedan de hört ryktet om dess implementering. Men framför allt är det spelets snabba, välbalanserade action, utmaning, rikliga extramaterial samt minutiöst utarbetade detaljer som imponerar. Chronicles of the Sword är fantastiskt som enspelarläge och kombinerar fightingdelen med rollspels- och strategi-inslag. Visuellt spär spelet på sitt goda rykte med sina detaljerade miljöer.

Bäst är som alltid tvåspelarläget där svettig knapptryckning ger föga utdelning mot tekniskt skicklighet (läs Jonas). Det går dock att kringgå med en välplacerad spark vid rätt tillfälle. Ring out! Skadeglädje blir inte bättre än så här. **8**

GRAFIK 10	LJUD 9	KONTROLL 10
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÄNGD 9	**TOTALT**	**9**
[illegible]	[illegible]	

SPELA ÄVEN

[illegible]

CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Fallet handlar inledningsvis om en försvunnen person. Men privatdetektiv Jack Walters upptäcker snart att någonting är väldigt fel i Innsmouth. Frågan är bara om han torsk passlashop bitarna.

FORMAT
XB
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
HEADFIRST PRODUCTIONS
UTGIVARE
2K GAMES
DISTRIBUTION
KE MEDIA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

Glöm all asiatisk zeitgeistskräck. Ingen är läskigare än Cthulhu.

En början. Ett mentalsjukhus. Ett rum, nerklottrat med mystiska symboler och pentagram i vad som ser ut att vara blod. På golvet, vår hjälte Jack som vaggar fram och tillbaka medan han maniskt gnider sitt ansikte med handflatorna, som om han försökte torka av sig någon sorts slem.

Det är en drastisk öppning. Kylande. Kanske, tänker jag, är det här äntligen ett spel som verkligen inspirerats av den bisarra, civilisationsfientliga skräck som H P Lovecraft satte på pränt i början av 1900-talet, och inte bara parasiterar på kultförfattarens namn.

Som en handgriplig bekräftelse av min tanke klättrar vår hjälte upp på en stol och stoppar huvudet i en snara. Därefter transporteras vi sex år tillbaka i tiden för att få se vad som ledde till detta bistra öde.

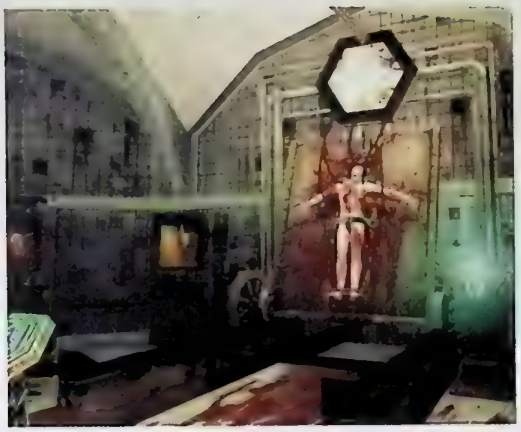
Hos H P Lovecraft finns inga lyckliga slut. De hemligheter som göms i världens mörka vrår är uråldriga, obeskrivliga och onämnbara, och de hjältar som sett för mycket stapplar oundvikligen mot sin undergång. Lovecraftiansk skräck handlar inte om saker som låter bump om natten, det är en större skräck för kosmisk ondska, vidriga gudar som utplånar mänskligheten i ett andetag. Det är en skräck för att världen är i grunden korrumperad och ond, och det enda sättet att överleva är att förbli i välsignad okunskap. Att skåda de gamla gudarna är att låta sitt flyktiga förnuft förångas som fotogen.

Den franske författaren Michel Houellebecq konstaterar i essän *H P Lovecraft – Contre le monde, contre la vie* att Lovecrafts primära kreativa drivkraft var ett fullständigt hat mot världen och mänskligheten. Det är nog sant. Det lyckligaste slut man kan hoppas på hos Lovecraft är följdriktigt en tillfällig respit för civilisationen, att inte utplånas riktigt än.

ONDSKANS AVTRYCK

Att i polygonformat åskådliggöra en skräck så bortom all mänsklig fattning är en problematisk uppgift, men det har gjorts försök. Några spel (*Necronomicon, Daughter of Serpents, Shadow of the Comet…*) har lyckats bra med att göra spelaren vansinnig, dock främst tack vare sin obeskrivliga sugighet. Men det har också gjorts solida spel. *Alone in the Dark, Anchorhead* och *Eternal Darkness* är prima varor med tydliga Lovecraftinfluenser, och skräckmästarens inflytande är påtagligt även i spel som *Silent Hill* och *Resident Evil 4*.

Dark Corners of the Earth gör tack och lov inte misstaget att slänga rytande mythosmonster mot oss för splatterbonanza. I själ och hjärta är det ett äventyr, på många sätt en arvinge till Infogrames actionäventyr *Alone in the Dark* som gick



En av scenerna i spelet är det klart otäckaste i spelväg hittills i år. Det är inte den här.

Lovecrafts fiktiva New England-stad Innsmouth är uppbyggd med fin fingertoppskänsla. Atmosfären är tryckande, våt, ruggig, fanatisk och invlad, kort sagt ett läskigare Knutby.

Några bossfighter blir det, men det är inte precis höjdpunkter. Trots att monstren är läbbiga bestar, bokstavstroget ihopsnickrade, så förminskas de när man står öga mot öga med dem jämfört med när man bara rads dem.

Inventorypusslen är enkla. Men den här skärmen är viktig också för att den ger information om Jacks fysiska och psykiska hälsa. Bandage, stygn, spjälning och motgift helar kroppen och en morfinspruta gör att Jack tillfälligt ignorerar sin smärta.

LOVECRAFTIANSK SKRÄCK HANDLAR INTE OM SAKER SOM LÅTER BUMP OM NATTEN, DET ÄR EN STÖRRE SKRÄCK FÖR KOSMISK ONDSKA, VIDRIGA GUDAR SOM UTPLÅNAR MÄNSKLIGHETEN I ETT ANDETAG

främst i survival horror-avantgardet. Det är också ett spel som verkligen anstränger sig för att vara Lovecraft troget.

Vi lär känna den ohyggliga ondskan genom att se vad den gör med människorna i spelet. Jag ser dess avtryck i bleknade ansikten, läser den mellan raderna i sinnessjuka anteckningar, anar den i de dunkla motiven hos en galen sekt, och förnimmer den som rysningar medan jag utforskar den murknade New England-staden Innsmouth.

Spelets användargränssnitt är utformat för att maximera närvaron. Huvudvyn är i första person, utan grafiskt krafs på skärmen. I stället för en hälsomätare märker jag på Jacks andning, på blodstänk och rörlighet när Jack är skadad. På inventoryskärmen kan jag se exakt var, och behandla såren. Hemskheterna påverkar också Jacks mentala hälsa, vilket avspeglar sig i hans härjade ansikte och i vansinneseffekter som svindel och paranoia.

Det är ett elegant gränssnitt men det är inte utan brister. Medan Jack flämtar av fysisk och psykisk påfrestning har han fortfarande samma obekymrade ton i sina oneliners ("It won't open", "The door is locked"...) vilket saboterar stämningen.

FÄNGSLANDE VARIATION

En tredjedel in i spelet har jag fortfarande inte hittat ett vapen. Jag har genomsökt dammiga, sepiatonade lokaler, läst oroande journaltexter, klurat ut kombinationer till kassaskåp, smugit förbi vakter, undflytt ett bakhåll och utsatts för en scen så ohygglig att jag inte vill förta dess själsskrynklande kraft genom att förråda dess innehåll. Jag har inte gjort en fluga förnär. Sedan valsar FBI-bossen J Edgar Hoover upp på scenen och hagelgevär, revolvrar, Thompsons och andra tidstypiska vapen börjar bullra.

Variationsrikedomen är en av spelets främsta styrkor. Spelmomenten är många, och även om varken problemlösandet, smygandet eller förstapersonsmejandet är mästerligt i sig så ger följden av olika scenarion en känsla av att vad som helst kan hända. Det har en fängslande effekt och det stärker den utforskningsglädje som redan etablerats med dunkla, obehagliga miljöer, en genuint kuslig historia och en distinkt känsla för Lovecrafts nerv.

Dock. Actionscenerna skapar variation, tempo och spänning, men de skapar också frustration för att de inte håller den superba kvalitet som bortskämda fps-spelare kräver. Ai:n är ojämn, smygläget haltar och kollisionsdetekteringen faller ibland igenom. Spelet ska vara svårt – det är ingen picknick att vara Lovecrafthjälte – men stundtals irriteras jag över att ett defekt spelmoment står i vägen för berättelsens fortskridande. Actionscenerna ställer också till det på ett annat sätt. När Jack Walters bodycount blir tresiffrig blir han till slut för mycket Serious Sam och den i inledningen anslagna tonen av dödsfruktan klingar av något.

Medan Lovecraft drevs av hat mot världen har Headfirst Production drivits av kärlek till Lovecraft. Kärlek är bra. Det räcker långt. Resultatet är mäktigt, skrämmande och groteskt. En härlig höstrysare. ***Sam Sundberg***

GRAFIK 8	LJUD 7	KONTROLL 8
[illegible]	[illegible]	[illegible]
LIVSLÅNGD 8	TOTALT	8
[illegible]	[illegible]	

SPELA ÄVEN

[illegible]

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

FORMAT
XB/PS2/GC
GENRE
RACING
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
24 NOVEMBER
SPELARE
1-2

SPELA HELLRE

Tänder du på viljelösa våp och neonupplysta bilkarosser? Grattis. Ditt drömspel är här.

Jag gillar *Need for Speed*-serien. Den bjuder allt som oftast på hjärndöd racing i termens mest positiva betydelse. Problemet är bara att det senaste spelet i raden (det tolfte, om man ska vara noggrann) också är hjärndött – fast på lite fel vis.

Ni kanske kan er närhistoria: med *Underground* skapade Electronic Arts ett helt nytt uttryck för racinggenren. Moddningskulturen kom in i bilden. Neonljus under karosserna. Feta spoilers. Och vindrutor så mörka att inte ens Saurons vakande blick kan genomskära dem (inte ett nummer av Super PLAY utan minst en *Sagan om ringen*-referens).

Sen kom *Underground 2*. Den nya inspirationskällan var *Grand Theft Auto III*. Hela stan blev din lekplats och det funkade faktiskt bra som upplägg.

Nu är *Most Wanted* här, och man är frestad att kalla det för *Underground plus Underground 2 minus de bra bitarna.* Moddningskulturen är lika starkt närvarande här som i de två föregångarna. Så långt allt väl. För oavsett hur full i skratt jag blir när det glider förbi en julgransupplyst Toyota på Järnvägsgatan i Sundbyberg så är det ändå lite kul att pyssla om sina bilar i spelet. Istället för att utveckla mina karaktärer i ett rollspel utvecklar jag bilarna med nya beståndsdelar och egenskaper. Bilmekandet blir mitt rollspelssubstitut.

Väl ute på gatan möts man av en hårdare verklighet. Det ser verkligen ruttet ut. Borta är den läckra, regnvåta looken från ettan och den slipade designen från tvåan. Istället är det bara… själlöst och trist. Det som nyss var en så stilsäker spelserie blev plötsligt helt anonymt.

Skulle man ha överseende med den mediokra grafiken drabbas man ändock av den smått schizofrena ansatsen i upplägget. Det är ömsom racing som i *Underground*, ömsom fri stadskörning som i *Underground 2*. Och när inte hjärtat är med är det lätt hänt att man kör vilse där någonstans på väg från billackeraren till garaget.

Till sist är det tveksamt om någon story kan tillföra så mycket i ett bilspel – jag ska däremot absolut inte klaga på att det försöks att ge incitament till spelaren att ständigt sträva mot toppen. Det jag däremot absolut tänker klaga på är hur avtändande kvinnobilden i *Most Wanted* är. Hela karriären i spelet cirkulerar kring ett viljelöst våp som ständigt går runt i minijeansshorts och uppknuten skjortblus. Hon följer med den kille som råkar vinna racen och låter sig behandlas som en prispokal. Hyfsat oväntat och inte alls särskilt motiverande. Liksom: "Jag har en slampa här – är det någon som vill tävla om det tvivelaktiga nöjet att få sällskap av henne för en kväll?"

När spelets Jättedumma Slutboss vinner ett race och berättar vad han tänker göra med sitt "pris" ("I'm gonna ride her. Fast and hard.") så känner jag både det ena och det andra. Men inte någon motivation att fortsätta spela.

Tommy Rydling

GRAFIK 4	LJUD 7	KONTROLL 6
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	5

Rätt placering är a och o för en lyckad strid.

Titania surnar alltid till när någon dumskalle kallar henne för Pippi.

FIRE EMBLEM: PATH OF RADIANCE

Kungariket Daein har en perverterad monark vars likaledes vridna generaler åker på landslagsturné. Lite som en blandning av en gräshoppssvärm och multinationella företag skövlar och tvångsförvaltar de allt de ser.

De börjar med att lägga under sig det fredliga landet Crimea där en grupp legoknektar huserar. Hjärteknipande, om än knappast överraskande beslutar sig legoknektarna, tillika spelets huvudpersoner, för att stå upp för lag och rätt, skydda Crimeas prinsessa samt rädda världen. Under spelets gång ansluter sig fler karaktärer till deras sak. Alla är de uppdelade i klasser med olika stridsförmågor och attribut – tjuvar kan till exempel öppna lås, ryttare förflyttar sig snabbare, riddare har bättre rustningar etcetera. *Fire Emblem* handlar huvudsakligen om strategiskt uppbyggda strider. Handlingen berättas i kapitel och varje sådant medför åtminstone ett obligatoriskt slag. Klyschor (Hjältes fader dödas av spelets huvudskurk inför hans ögon! Hjälte har käck lillasyster!) balanseras genom att man även sätter luppen på intolerans mellan världens olika raser, Laguz och Beorc.

Överlag är manusförfattandet av det ambitiösa och dialogerna av det långa slaget. Låter det tråkigt? Fel! De omgångsbaserade taktiska striderna är spelets nav och grymt beroendeframkallade. Det känns underbart att låta sina svagaste karaktärer levla genom att mata gräsmattan med en svårslagen fiende. Grundinställningen är att aldrig låta en av ens egna dö. De är ju så förbaskat söta när de (i tecknade mellansekvenser) uppställda som urklippta pappdockor pratar högstämt om allvarliga ting. Glansen på spelets rustning falnar kanske lite när man skärskådar brister som odetaljerade stridsskärmar, rigoröst ofritt spelförlopp samt obefintlig interaktivitet utanför strid och bas. (Hejdå utforskande i stil med *Final Fantasy*). Men de unika inslagen förlåter mycket. Med ofelbar charm guidar dig exempelvis spelets egen instruktör Anna tålmodigt genom spelets strategifinesser. Det realistiska anslaget med att döda karaktärer inte kan återupplivas medför dubbel glädje: man lägger lite extra energi på att finslipa sin taktik mot motståndarna för att få ha dem kvar; dessutom har man möjlighet att göra sig av med misshagliga individer.

Fire Emblem brinner inte som en svulstig fyrbåk, men dess glöd räcker för att få mig att tillbringa hälsovådligt långa tider i sällskap med min lilla legotrupp. Jag ignorerar spelets påbud av tonåringen Ike som ledare och fantiserar om att det en dag ska komma ett spel som låter mig välja fritt ur persongalleriet för att undkomma de tonåriga hjälteklonernas fasta grepp om rollspelsgenren.

Men redan nu ser jag min tänkta ledare, den flamhåriga riddaren Titania, krossa allt motstånd på slagfältet lika skoningslöst effektivt som Tysklands stormtrupper på 40-talet. Skulle jag någonsin få en dotter vet jag namnet som gäller.

Oskar Smulski

FORMAT
GC
GENRE
ROLLSPEL
UTVECKLARE
INTELLIGENT SYSTEMS
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

GRAFIK 7	LJUD 6	KONTROLL 8
LIVSLÄNGD 9	TOTALT	8

SPELA ÄVEN

FROM RUSSIA WITH LOVE

Electronic Arts låter inte sin Bondlicens ligga och samla damm. Någon riktig fullträff har de inte levererat hittills, men skam den som ger sig. Sjätte gången gillt?

Den här gången har blickarna alltså riktats bakåt och inspirationen har hämtats från en riktig klassiker. *From Russia with Love* (*Agent 007 ser rött*) från 1963 kan mycket väl vara den allra bästa filmen om James Bond, men troligtvis också den som är absolut svårast att översätta till spel. Berättelsen är en förhållandevis jordnära kalla kriget-thriller och de ingredienser som vi förknippar med Bondfilmer – och som senare i serien skulle komma att bli standardinslag – hade vid den här tiden ännu inte introducerats. Hysteriska superskurkar, bisarra sidekickar och verklighetsfrämmande science fiction-prylar lyser alla med sin frånvaro. Så när Electronic Arts ambitioner uppenbarligen har varit att skapa ett spektakulärt explosionskalas snarare än en lågmäld spionhistoria kan jag inte annat än undra varför de valde just den här filmen som stomme till spelet. Efter att de har använt sin konstnärliga frihet till att banka och bända in berättelsen i sin actionspelsmall finns det heller inte mycket kvar av originalets charm. De har försökt trycka i så mycket "Bondkänsla" i spelet att resultatet rentav känns lite som en parodi. En T-virusmuterad Bondfilm, komplett med jetpacks, laserstrålande klockor och missilbestyckade sportbilar. Därmed inte sagt att spelet saknar charm, den är bara av ett annat slag. 60-talskitschig knasaction med en sluddrande Sean Connery i huvudrollen kan ju vara rätt kul det med.

Spelmässigt utmärker sig tyvärr inte *From Russia With Love* särskilt mycket. Det är en ganska ordinär tredjepersonsskjutare med dumma fiender och fladdrig kontroll. Det man minst av allt lyckats med är att begåva spelet med någon form av elegans. I rollen som Bond vill man ju helst kunna sköta saker på ett riktigt snitsigt sätt, men på grund av de inkonsekventa kontrollerna slutar det allt som oftast i en fummelorgie när man försöker ta sig an sina antagonister. Specialrörelser görs möjliga av ett kontextbaserat kontrollsystem, men ironiskt nog leder detta till att man bara känner sig begränsad. Varför kan jag välta det bordet men inte det? Varför kan jag klättra uppför den lådan men inte den? Varför kan jag bara använda min änterhake på speciella ställen? Det eviga sökandet efter rätt hotspottar börjar mer och mer kännas som vår tids pixeljakt, och när jag i ett känsligt läge plötsligt hamnar mitt i skottlinjen för att den knapp som nyss användes till att ladda vapnet plötsligt fick Bond att slänga sig över en tunna, så inser jag att kontrollen tampas med en del problem. Det är på intet sätt en spelmässig katastrof, men det övertygar heller aldrig med samma finess som *Goldeneye* en gång gjorde. Den här gången heller. *Tommy Preger*

FORMAT
PS2/PC/GC
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4

SPELA ÄVEN

GRAFIK 6	LJUD 5	KONTROLL 4
LIVSLÄNGD 6	TOTALT	5

Battalion Wars blandar sockervadd och krigsleksaker och bjuder på stor underhållning.

BATTALION WARS

"War does not determine who is right – only who is left." Bertrand Russel

Jag hittade ovannämnda citat i instruktionsboken. Och precis så är det ju. Smart kille, den där Russel. Roliga typer, de där Kuju Entertainment. Spelet de har gjort tar fasta på citatet, både den mer allvarliga aspekten av det men även den putslustiga.

Battalion Wars använder sig av samma sten-sax-påse-mentalitet som *Advance Wars* kring trupper och fordon men där slutar alla liknelser dem emellan. Det här är realtidsstrategi doppat i krutosande sockervadd redo att smula sönder den som står stilla.

I varje uppdrag tar man kontroll över en bataljon oftast bestående av en stor bredd av trupper och fordon, artilleri, raketkastare, tanks, flygplan med mera. Uppdragen skiljer sig berömvärt åt, oavsett om man infiltrerar fiendeterritorium, stormar och försvarar fort, flygplansbombar oljetorn eller ger sig ut på en kort promenad så kokar den lilla Gamecubeskivan med spelglädje.

Jag applåderar Kujus uppfinningsrika smarthet kring sten-sax-påseteorin. Bara det faktum att ett flygplan som normalt inte har en chans mot luftvärnsrobotar eller raketkillar kan värja sig genom att sänka sig till ett tiotal meter över marknivå för att neutralisera spårningseffekten på robotarna är en mycket god idé.

Låt dig inte heller skrämmas av bilderna som finns på baksidan av fodralet, grafiken är jättemysig och tillbakalutad och de charmiga animationer som infanteritrupperna består av när de kuskar runt bland tundra och träd är klockrena. De gulliga heliumkommentarerna som soldaterna fyrar av med jämna mellanrum bjuder in till stora leenden.

Kontrollen är lätthanterlig och lättöverskådlig. Man kan enkelt byta mellan den vanliga kameran till en mer överblicksbetonad *Zelda 3*-vy och att positionera enheter med C-spaken samtidigt som man själv tar hand om en tank med en bazookaveteran är smidigt och intuitivt.

Grädden på moset är de olika befälhavarna som följer en åt. De flesta är klockrent designade som den ihoptryckte, satte general Herman eller tsar Gorgi, klichébilden av en rysk tsar med stort skägg och bistra ögon. Coolast av alla är xylvanierna, spelets skurkar, som är en slags hybrid mellan vampyrer och nazister. När bodybuildern kommander Ubel (uttalas

Ooooobel) nitat mig utbrister han triumfatoriskt med österrikisk accent att han hoppas att Kaisern ska utnämna honom till "Governator" över den besegrade landsänden.

Jag är såld.

Den enda riktiga nackdelen med *Battalion Wars* är att man inte kan spela två, varken med eller mot varann. Vilket är extremt synd då hela konceptet skulle vinna ytterligare mark över motståndarna. Vi får hoppas på en eventuell uppföljare.

Till dess tar jag mig ännu en rond mot den fule Ubel och hans kohorter.

"Ugly? You want ugly, you scrawny little man? Ubel's stormtroopers will show you ugly."

Wee. *Jonas Högberg*

Bertrand Russel (1872–1970) var pacifist, filosof och socialist. Under första världskriget blev han en frontman för krigstjänstvägran och fick 1950 Nobelpriset i litteratur. Man brukar omnämna honom som skaparen av den analytiska filosofin.

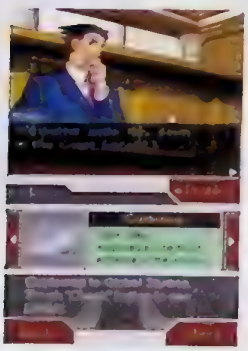
FORMAT
GC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
KUJU ENTERTAINMENT
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

GRAFIK 7 [illegible]	**LJUD** 8 [illegible]	**KONTROLL** 7 [illegible]
LIVSLÄNGD 7 [illegible]	**TOTALT** [illegible]	**8**

SPELA ÄVEN

[illegible]

Under spelandet möter man en rad skona karaktärer och hela den estetiska inramningen har en lacker stil.



Under rättegångarna måste man standigt söka efter logiska luckor i vittnesmålen och lägga fram bevismaterial vid rätt tillfällen.

Phoenix Wright, eller *Gyakuten Saiban: Mask Vision Murder Case* som det heter i sitt hemland, släpptes först i Japan och redan då hade man möjligheten att spela på engelska. Men nu har det dessutom kommit till USA och med tanke på att priserna där är lägre finns det ingen anledning att beställa ett från Japan. Undantaget är ifall man vill få tag på den fina limiterade upplagan som släpptes redan vid release. En stor box full av godsaker (en påkostad bok med manga och lackert artwork, en cd med spelets soundtrack, en snygg stylus utformad som en hand – och mer!). Men med tanke på att den såldes slut överallt i ett nafs får du nog vara beredd att lägga upp en hel del på Ebay. I skrivande stund är det oklart hur, men det kommer säkert att hitta hit till Europa snart nog också.

FORMAT
NDS
GENRE
ÄVENTYR
UTVECKLARE
CAPCOM
UTGIVARE
CAPCOM
DISTRIBUTION
USA IMPORT
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1

SPELA ÄVEN

Façade (PC)
Oerhört spännande form av interaktiv drama-tik och helt klart ett av de senaste årens vägbrytande spel som sannolikt kommer att få stor betydelse för utvecklingen av interaktivt berättelsestånde framöver. Dessutom gratis (innebär dock ligger på ungefär en gigabyte)

Phoenix Wright är något så ovanligt som ett advokatspel – och dessutom ett riktigt bra sådant.

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Dags att leka Perry Mason med stylusen i högsta hugg, i ett lika unikt som fyndigt advokatspel.

Som liten grabb drömde jag om att bli försvarsadvokat. Jag älskade rättegångsdramatik på tv. Tuffa åklagare som lade fram "vattentäta" bevis som sedan smulades sönder av en ännu tuffare försvarare. De var hjältar som friade oskyldigt småfolk och satte illvilliga åklagare rejält på pottan.

Jag blev nu inte advokat, men har haft nöjet att stifta bekantskap med Phoenix Wright, försvarsadvokat och huvudrollsinnehavare i spelet med samma namn. Äntligen en chans att i välskuren kostym få sätta mördarpack, korrumperade politiker och dryga åklagare på plats.

När du sätter på spelet går du alltså in rollen som den grönt orutinerade försvarsadvokaten Phoenix. Utan att avslöja handlingen så får du redan från början ta dig an ett litet fall som samtidigt fungerar som en smart tutorial. Därefter blir rättsfallen längre och svårare. Det hela hänger samman i en löst sammanhållen berättelse med återkommande karaktärer och referenser mellan de olika fallen. Varje del börjar med att man får bevittna ett mord och oftast får man också reda på hur mördaren ser ut. Någon (din klient) blir anklagad för dådet.

Innan det är dags att äntra rätten gör man en förundersökning. Främst söker man efter bevismaterial och snokar fram relevanta fakta från olika människor som man talar med. Väl i rätten så handlar det främst om att försöka sticka hål på falska vittnesmål som talar till din klients nackdel.

Phoenix Wright kan beskrivas på olika sätt och kräver sin spelare. På många sätt är det tydligt besläktat med gamla tiders äventyrsspel. Vill man låta omdömet få en negativ klang är det inte helt uppåt väggarna att presentera det som en linjär, extremt textdrivet, långsam och relativt statisk titel. Under förundersökningarna måste man hitta rätt ledtrådar innan man ens får gå vidare. Det är därför större risk att man fastnar än att man villar bort sig (men det rör sig inte om några extremt kluriga hinder).

Även rättegångarnas förlopp är ganska förutbestämda (vilket paradoxalt nog inte hindrar att de ofta är fulla av överraskningar och drastiska vändningar). Det gäller att pressa vittnen, ibland dra en bluff och lägga fram bevis vid precis rätt tillfälle under sina korsförhör. Gör man fel så är det inte värre än att man blir tillrättavisad och får försöka igen tills rätt nyckel hamnar i låset och öppnar upp fortsättningen. Gör man fel alltför många gånger är det dock över.

Men den fasta formen är inte till spelets nackdel. Utvecklarna har inte haft som målsättning att skapa något annat än just den linjära sekvens av brottsmålsberättelser som man deltar i. Snarare än att bygga på valmöjligheter så är det fråga om en spännande interaktiv berättelse i seriestil. Du kommer att få träffa en rad intressanta karaktärer, dialogen är grymt välskriven, ljudet överlag bra, de olika fallen engagerande, grafiken härlig och hela inramningen skönt humoristiskt stämningsfull. Karaktärerna är suveränt porträtterade. I alla fall om man uppskattar närmast karikerade utspel och starka känslouttryck i snygg mangastil.

De spelmässiga belöningarna infinner sig när man lyckas ta sig vidare efter att man under en stund har brottats med ett problem: när man uppgivet har famlat efter halmstrån, får en snilleblixt, sedan en bekräftelse på att man har tänkt rätt, slår sista spiken i kistan på ett falskt vittnesmål och får känna sig riktigt smart. *Stefan Blomberg*

GRAFIK 8	LJUD 6	KONTROLL 8
Snygg och ut-	Bra musik, men	Funk
LIVSLÄNGD 7	TOTALT	8

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Tony Hawk är tillbaka. Den här gången garanterat fri från Jackassinspirerade tillsatser. Fast det blir inte så mycket bättre för det.

Kollar *Lords of Dogtown.*

Skön film.

Stacy Peraltas memoarer/testamente om surfiga slackers (med Tony Hawk i rollen som – astronaut!) som uppfann skatekulturen och började rulla bräda i förorternas uttorkade betongbassänger. En popkulturell do it yourself-jordbävning på den tiden. Idag mest en ursäkt för att kränga Independent-shirts till uttråkade svennar som gör revolt genom att stoppa konstiga saker i näsan.

Och ja, ni gissade det.

Detsamma gäller Tony Hawk och hans franchise.

För sådär åtta, nio spel sedan tog amerikanska mejeribranschens affischpojke över det peroxidkletiga arvet från spel som *California Games* och *Skate or Die* – och fullständigt rullade över det.

Men sen fortsatte det bara. Idag är det mest synonymt med en tramsig livsstil där man förväntas skratta åt att någon har klistrat könshår i ansiktet.

I *American Wasteland* har Tony Hawk ditchat Bam Margera och någonstans försökt nå sina rötter. Samtidigt som han sträcker sig efter lite nytänkande med BMX-hojar och en öppen spelvärld i Los Angeles.

Resultatet blir, tyvärr, halvdant åt båda hållen.

Precis som i *Lords of Dogtown* handlar det om en slags tribut till skatekulturens vagga. Storyn börjar med att du kliver av bussen i Los Angeles, en färsk lantis med drömmar om att göra dig ett namn inom skatevärlden. Givetvis blir du genast plockad av några lokala thugs som snor dina prylar och lämnar dig förvirrad och nedbruten.

Med Hollywood Hills som fond för din story blir det hela en askungesaga, en uppenbar hyllning till den amerikanska drömmen, där du börjar på noll och jobbar dig upp på karriärstegen.

Från scratch utökar du ditt tricksystem, bland annat nyheten "The Bert Slide", mest känd från Stacy Peraltas andra magnum opus, *Dogtown and Z-Boys*. BMX-tricksandet funkar också hyfsat, men är mer en avledande manöver än någon egentligen konkurrent till skateborden.

Till skillnad från det ursprung i *Tony Hawk*-serien *American Wasteland* sträcker sig efter, så förblir spelet nästan irriterande simpelt. Den överpedagogiska presentationen påminner om något Electronic Arts skulle spottat ur sig i sina sämsta stunder.

Och så miljöerna då.

Trots att man försöker spela på den kaliforniska magin, så måste det här vara den osexigaste Los Angeles-skildringen i ett spel sen, tja, första *True Crime*-spelet.

Det svåraste tricket i spelet: att uträtta naturliga behov utan att lämna brädan

Det är synd att *American Wasteland* kommer ut så nära *SSX On Tour*. Där det senare verkligen kan skryta med ett sömfritt – och häpnadsväckande varierat – friåk från start till mål, så blir resultatet i det förra att man hellre tar bussen.

I ett spel som går ut på frihetskänslan i att kryssa gatorna på sin bräda är det givetvis ett väldigt, väldigt tungt minus.

Kristofer Ahlström

FORMAT
PS2 XBOX GC PC
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
NEVERSOFT
UTGIVARE
ACTIVISION
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1-2

GRAFIK 5	LJUD 4
KONTROLL 6	LIVSLÄNGD 5
TOTALT	4

SPELA HELLRE

Som om spelet inte är nog opolitiskt korrekt så måste Toni tydligen hasta när man vill fotografera honom på hojen utanför en strippklubb

GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES

Jag trodde att jag fått nog. Att jag fått nog av den typiska amoklöparkoman från GTA i min dar. Men Liberty City Stories får mig att vilja applådera, om det inte skulle innebära att redaktionens PSP gick i golvet och i bitar.

Jag trodde att jag var mätt. Att *Liberty City Stories* skulle vara som en torkad tårta med förbrunad grädde, tappad på både grafikkräm och storymässig meningsfullhetssylt. Vad snålt – låtsas-New York igen? Samma gamla lättskrämda tjockisar i röda skjortor, ofärdiga broar och dassiga trappuppgångar?

Men när jag fick Liberty Citys tre öar, fullsmäckade med bilar, horor och krigande gäng, i min hand; i min portabla lättrepade widescreenlycka, blev det en helt annan sak. Eller egentligen samma sak, fast åderlåten och pumpad med ny spelglädjesaft. Och nya uppdrag, karaktärer, tillval, musik, bonusar... Det är bara staden och formen som är oförändrad.

Du som redan spenderat hundratals timmar i *GTA* kommer att kunna bränna bra många till. Och du kommer att kunna göra det på toaletten, om du vill. Du kan stjäla bilar och fimpa pimpar på toaletten! (Förlåt, Super PLAY. Ska jag ersätta er fåne-PSP?)

De flesta som får spelet i händerna tappar hakan. Det är inte bara lika snyggt som på konsolerna, utan Liberty City och dess invånare är till och med är snyggare än i *Grand Theft Auto III*. Och mitt nya alter ego är kanske fulare skönhetsideal-mässigt, men snyggare designad än i treans bredaxlade och särskinksjoggande dåre.

Jag är fläskläppade och hyrnäven Toni Cipriani, tillbaks från exil och vill in i thugtugget igen. Men gudfadesfiguren Don Salvatore låter dig börja på botten och underhugga in för snorvalpen Vincenzo, ett äckel som intygar för sin mamma på telefonen att han är en duktig pojke, med en prostituerad smackande på hans lem under skrivbordet. När är klar med Vincenzo får du välja mellan två nya arbetsgivare. Pervot JD, eller din mamma. Jag väljer så klart din mamma. När jag senare kommer till JD, visar han sig vara ett fetto i gimpdräkt med hål för bröstvårtorna och skinkorna. Han och jag åker runt och driver in pengar från hans horor, och mejar ner inkräktande pimpar som pallar på dem. Väl tillbaks på strippklubben lyckas jag dock rädda Don Salvatore ur en knipa, och får äntligen vara med på fronten i kriget med Sinacco- och Forellifamiljen, och som vanligt på ett hörn, Yakuzamaffian.

Tröttnar du på snåriga tjänster åt det månghövdade persongalleriet finns det som vanligt tonvis av extraknäck. Taxi- eller ambulanschaffis, pizzabud, lönnpolis, biltjuv eller bilförsäljare – då du ska impa kunder till köp genom graciös körning. Något du kan ägna dig åt. Själv föredrar jag att klippa

FORMAT
PSP
GENRE
ACTION
UTVECKLARE
ROCKSTAR NORTH
UTGIVARE
ROCKSTAR GAMES
DISTRIBUTION
ROCKSTAR GAMES
SLÄPPES
UTE NU
SPELARE
1–6

lyktstolpar, sprätta iväg fotgängare och parkera på högkant när jag ska till jobbet. När jag lyckas med det och står, rakryggad och helskinnad på den kvaddade på sidan liggande bilen, vill jag alltid applådera åt mig själv, men då skulle jag tappa redaktionens PSP i golvet, det förstår du väl?

VÅLDET ÄR EN NATURLAG

Ja. För det är ju lekandet som är allra roligast. Det avutbildande, befriande amoklöperiet. Att kunna puckla på vem som helst, när som helst, med knogjärn, slagträ eller fistikuffs. Gubbar, svarta, kvinnor, tjocka… Skulle det finnas barn skulle vi slå dem också, eller hur? Men vi får hålla oss tills Bully kommer.

SKIT I ATT DET SER UT SOM RESTER. DEN HÄR GÅNGEN FÅR DU JU ÄTA DIREKT UR FICKAN

Komadåsig undrar jag inte hur man kan göra så. Gå fram till den äldre herren med hatt som iskar (Isk = Icke Spelbar Karaktär, nytt uttryck jag hört nånstans) runt i parken och slå ner honom, och sparkande undra när den röda fontänen ska torka ut. Det är helt vansinnigt, hur man både får och kan göra det. Men våldet känns som en naturlag i *GTA*. Om man slappspelande tar en tur på stan ligger man plötsligt där, wasted eller busted och känner sig missförstådd, efter att ha retat upp en femstjärnig snutsvärm med en inte särskilt illa menad vanemassaker.

Just i kampen med polisen upptäcker jag tre tätduggande buggar som leder till mission failed, irritation och onödig koma:

1. När jag vill skjuta ner min angripande konstapel fastnar siktet på en inte ens synlig gubbe som kutar och hukar bakom en stenmur istället.

2. På PSP har man ju bara en analog styrspak, eller styrstump, snarare. Och därför kan man inte springa och styra kameran samtidigt, utan måste stå still för att till exempel kolla hur snygg explosionen blev, eller hur nära förföljaren med basebollträet *Aj!*

3. Ibland känns det som att jag inte slåss mot polisen, utan försöker hitta svarta glapp i spelets ai. Som i det första uppdraget som kan räknas som svårt, om du varken är van vid styrstumpen eller *Grand Theft Auto* och inte vet att man bäst stillar gatans satans akuta polisbilsinfektion genom en ommålning av bilen på Pay 'n Spray… Jag och gänget maffiosoiskar jag räddat flyr ut på en brygga, i en rasslande, rykande bil. Polishelikoptern stannar kvar vid stranden, som tryckande nosen mot en osynlig vägg, eller fast i ett ai-koppel. Och en polisbils sirener blinkar efterblivet bakom en mur, som en dum byracka tomgångssvärmande efter mer saft till sin ai. Men ai:n blev ändå mitt fall, inte min räddning, när en av iskarna tydligen försökte gena över något räcke och trillat ner i plurret och drunknat på en sekund.

För många såna incidenter förstör känslan av verklighet. Då känns det som att regnet slås av och på, snarare än det börjar och slutar.

Men merparten actionscener är mycket tillfredställande och leder till endorfin-katjing. Och som sagt. Grafiken är häpnadsväckande porlande för att vara portabel. Uppdragen och intrigerna är som alltid lagom sömniga, men välgjorda och med superbt röstskådespeleri.

Bilradion glömde jag nämna. Varumärkestroget har mycket arbete lagts ner på tio kanaler tidsenlig (ska föreställa 1998) radiomusik och stämningsförtokande etnisk musik – till exempel en Hare Krishna-låt, som får mig att sakna de 10 000 dollar deras blodpölar dunstade. Tyvärr hör jag ingen låt jag måste dårspringa mellan bilarna för att inte missa (i *Vice City* hade jag *99 Luftballongs*).

Sjuka radiopratare och galna annonser är också lika americana-noiriga på Rockstars flinande vis. Ett exempel kan vara annonsen för toalettpapper gjort av lapptäcke. "It's like a soft fluffy animal you wipe your ass with."

Så skit i att det ser ut som rester. Den här gången får du ju äta direkt ur fickan. ***Tomas Gunnarsson***

Så här ser JD ut när han bytt om från den blott brostvårt- och skinkblottande gimpdrakten.

Ljuseffekterna och annat grafiskt finlir porlar lika snyggt i portabelt format.

Vinjettkonsten, som känns senet dningsnor, illustrerar rätt bra Rockstars skona, råa humor och känsla för thugtugg

Trots att Rockstar lyckats packa ner det mesta godiset från konsolversionerna smärtfritt, är den typiska svarmkänslan när man dragit på sig polisernas vrede inte lika intensiv som i konsolspelen.

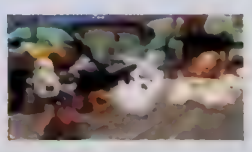
ÅSIKT
ALFRED HOLMGREN

Först blir jag förbannad. *GTA*:s PSP-debut har som tredje spelet i ordningen ärvt sina storebröders missbildningar. Det inte görs inte ens några ansatser att patcha igen luckorna i genkartan med *Liberty City Stories*. Efter fyra försök och större resurser än Sverige har statsskuld kan det inte gärna vara mycket annat än något slags ironiskt grepp från Rockstars sida.

Jag hade egentligen tänkt ägna resten av det här utrymmet åt att bitcha om den (fortfarande) glappande kontrollen, de (fortfarande) orökneliga transportsträckorna och de (ännu mer än någonsin) nervfrätande laddningstiderna. Men vi skippar det, va? För jag kan liksom inte blunda för känslan av att plötsligt ha en av världens största digitala sandlådor nerpressad i min PSP. Och det är förstås lika lätt att hookas som vanligt. Jag som trodde jag var clean nu. **7**

Din gudfaders- och fadersfigur Don Salvatore, catwalkande upp till fångtransporten.

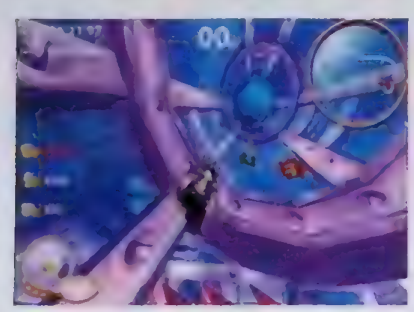
GRAFIK	8	LJUD	9	KONTROLL	6
LIVSLÄNGD	9	TOTALT		8	



SPELA ÄVEN

Rockstar & Clarke (PS2)

KAO CHALLENGERS



FORMAT
PSP
GENRE
PLATTFORM
UTVECKLARE
TATE INTERACTIVE
UTGIVARE
ATARI
DISTRIBUTION
ATARI
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4
TEXT
GJ

TOTALT
[illegible]

5

Det här är en dussinplattformare. Helt enkelt. Spelet kräver sällan någon extrem precision men det är ändå lätt att göra fel, dö, och tvingas spela om. Och om. Och, du gissade det, om igen. Och motivationen tryter minst sagt; *Kao Challengers* har varken någon engagerande story eller sympatiska karaktärer.
Kao är en spattig känguru som hjälper bävrar och papegojor med lite olika saker. Han kan hoppa, snurra och spinnga som vilken plattformshjälte som helst. Ibland får man köra båt, snowboard eller slåss mot en boss. Känns som ett mischmasch av aktiviteter för att dölja att det egentligen inte handlar om något alls. Men gillar man tajmade hopp och att samla föremål, och inte kräver någon "anledning" för att ägna sig åt detta kan det kanske underhålla ett tag. Ett varningens ord dock: en tredjedel in i spelet hänger det sig. Jag måste starta om. Inget sparat spel på länge! Där ger jag upp. Vad är poängen med PSP om den ska bete sig som den kackigaste pc? God natt.

LMA MANAGER 2006

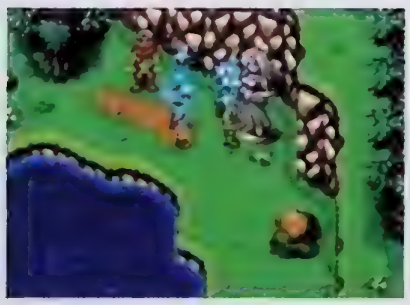
FORMAT
XB/PS2
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
CODEMASTERS
UTGIVARE
CODEMASTERS
DISTRIBUTION
ACTIVISION
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1
TEXT
NA

TOTALT
Ytligare anrikdon på Sturegatan

4

Sökes: fotbollsintresserad spelentusiast. Du har en Xbox eller en Playstation 2 hemma men har aldrig ens tittat på en dator. Du ska tycka om ytliga ting och stören design. Du sätter utseende före funktionalitet och du älskar onödiga gimmickar som de andra tröttnar på ganska snart. Du är en hejare med handkontrollen och har stor vana av att skicka sms utan att använda T9-ordboken då det gäller att skriva in mycket information genom knapptryckningar.
Erbjudes: ett managerspel till konsol med alldeles för få ligor att leka med. Riktigt vackra menyer blandas med en mindre bra 3D-matchmotor där spelarnas utseende indelas efter två grupper – hång eller skallig. Långa och frekventa laddningstider ser till att du alltid har tid för en kopp te. För dig som är totalt ointresserad av det spel du spelar ger vi dig möjligheten att hoppa över matcherna. Ser fram emot en skön stund med dig, jag gör allt du ber mig om. Kontakta #4581, osenösa svar undanbedes.

LUNAR GENESIS



FORMAT
NDS
GENRE
ROLLSPEL
UTVECKLARE
GAME ARTS
UTGIVARE
RISING STAR
DISTRIBUTION
BERGSALA
SLÄPPS
Q1 2006
SPELARE
1–2
TEXT
NA

TOTALT
Underliga designbeslut förstör ett lovande rollspel

6

Folk med glada minnen från *Lunar Eternal Blue* till *Sega CD* känner säkert ett sug i magen när de hör talas om prequeln *Lunar Genesis*. Spelet utspelar sig ett årtusende innan det första spelet i serien, *Silver Star*, och är det första *Lunar*-spelet på tio år. Att det dessutom är det första japanska rollspelet till NDS som släpps utanför Japan gör våra förväntningar skyhöga. Tyvärr måste vi bita i det sura äpplet och konstatera att det är långt ifrån så bra som vi hade hoppats, eller trott.
Tråkiga fighter där man inte ens får välja motståndare, ett fattigt magisystem som kunde ha varit så mycket mer, det högst underliga designbeslutet att man tappar hälsopoäng när man springer och ett väldigt segt tempo i början av spelet gör att man snabbt tröttnar. Spelare som tar sig igenom de första sega timmarna får uppleva att spelet tar fart och att handlingen blir riktigt spännande. Frågan är dock hur många som har orken och tålamodet att ta sig dit?

POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

FORMAT
GC
GENRE
STRATEGI
UTVECKLARE
NINTENDO
UTGIVARE
NINTENDO
DISTRIBUTION
BERGSALA
SPELARE
1–4
SLÄPPS
UTE NU
TEXT
JH

TOTALT
Ha ha. Nintendo knäpper mig på näsan och motbevisar mina tidigare synpunkter om Pokémon

7

I Super PLAY #115 recenserade jag *Pokémon Emerald* och ställde en himla massa frågor. Konsensusfrågan var: "Räcker det inte nu?" Och här är *Pokémon XD: Gale of Darkness*. Så. Ur en systematisk och kanske även dramaturgisk (om man nu kan applicera det på recensioner) synpunkt borde jag vara en aning syrak. Vifta med pekfingret. Aja baja, liksom. Men *Pokémon XD: Gale of Darkness* motbevisar mig. Man kan inte vara säker på något längre. Det är en utmärkt idé att begränsa *Pokémon*-universumet som så sker här. Man kan till exempel bara fånga de speciella shadow pokémon som gömmer sig bland de vanliga pokémon. Sedan ska man gulla med dem och ge dem sötsliskiga dofter de blir glada av att sniffa på så de kan bli riktiga pokémon igen. Dessutom är det en riktigt snygg inramning. Grafiken är smakfullt designad och musiken är så jazzig och, många stunder, oväntat inspirerad att jag blir riktigt, riktigt glad av att spela *Pokémon* igen.

SSX ON TOUR

FORMAT
PSP
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
EA SPORTS BIG
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4
TEXT
AH

TOTALT
[illegible]

9

Jag älskade *SSX 3*. Älskade älskade ALSKADE. Och inte för att jag är mycket för upprepningar, men gosse, chansen att ladda fickan med mitt snöshreddande favoritsportspel har inte ens jag några argument att vända mot. Det här är precis som alla konsolstorebröder bara mer av samma fast med annan makeup. Menysystem och soundtrack har ruffats till och är betydligt thrashigare än slicka *SSX 3*. Det ser jag som positivt, en extra liten adrenalinboost att slungas ut ur startfållan med ruffig rock i ryggen och en neongiftrande snöstorm piskande mot ansiktet. Upplägget, minus föregångarens enorma snölåda till hubbvärld, funkar fantastiskt bra på PSP. Kvicka big air-heat varvas med långa vansinnesslopp på en eller två bräder. Det är fortfarande oerhört vackert och ohälsosamt vanebildande. Laddningstiderna stör förstås. Annars är det här höstens mest självklara skiva att mata sin magra PSP med efter *Lumines* och *Ridge Racer*.

FIFA 06

FORMAT
PSP
GENRE
SPORT
UTVECKLARE
ELECTRONIC ARTS
UTGIVARE
ELECTRONIC ARTS
DISTRIBUTION
ELECTRONIC ARTS
SLÄPPS
UTE NU
SPELARE
1–4
TEXT
TR

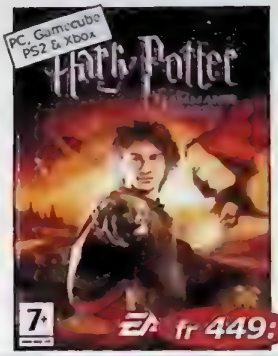
TOTALT
[illegible]

8

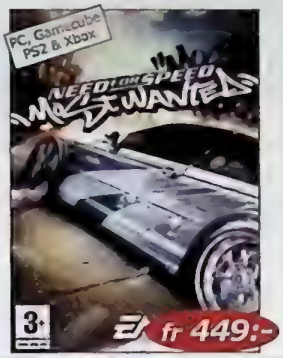
Redan vid PSP-lanseringen hade Electronic Arts ett riktigt bra *Fifa*-spel till maskinen. Det var dock rätt uppenbart att det baserades på förra årets stationära spel. Nu är som tur är PSP-versionen av *Fifa 06* här, och den är en ren fröjd att spela. På Playstation 2 och Xbox är ju högerspaken av yttersta vikt. Det är med den som du både fintar upp försvarama på läktarna och gör smarta passningsmottagningar för att hitta fna ytor. Bristen på en extraspak på PSP har lösts helt tillfredsställande med hjälp av L-knappen. Håller du in den så kan du fortfarande göra samma finter och passningsmottagningar som i fullvuxna *Fifa*. I övrigt är det bara att kapitulera för sättet som hela spelet har överförts till det bärbara formatet på. Med styrkorset väljer jag mina offensiva och defensiva taktiker som jag brukar köra med: kontringar och kantspel respektive offsidefälla och zonförsvar. Och när Ronaldinho gör ännu ett nickmål efter inlägg från vänster av Henke är glädjen total.

KÖP SPEL MOT 15 DAGARS FAKTURA

HARRY POTTER GOBLET OF FIRE



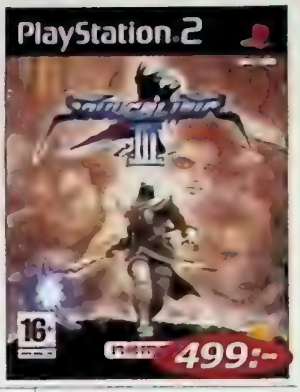
NEED FOR SPEED MOST WANTED



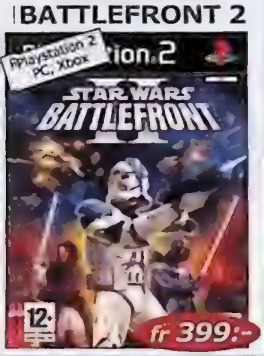
CALL OF DUTY 2

RESIDENT EVIL 4

SOUL CALIBUR 3

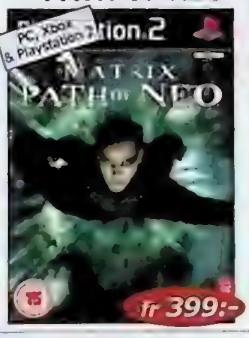


STAR WARS BATTLEFRONT 2



GUN

MATRIX PATH OF NEO

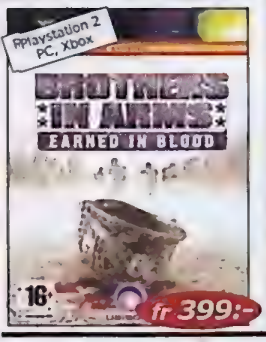


CRASH TAG TEAM RACING

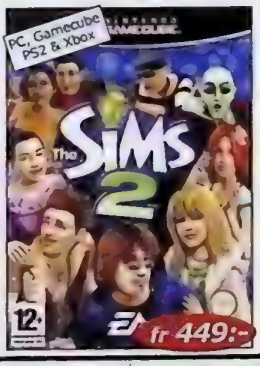
TONY HAWKS AMERICAN WASTELAND

SHADOW THE HEDGEHOG

BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD



SIMS 2



JAMES BOND FROM RUSSIA W. LOVE

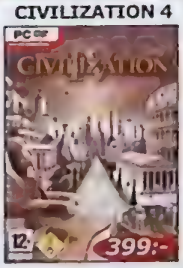
SSX ON TOUR

PRINCE OF PERSIA 3

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

AGE OF EMPIRES 3

CIVILIZATION 4



THE MOVIES

QUAKE 4

SMACKDOWN VS RAW 2006

XENOSAGA 2 LIMITED EDITION

RATCHET GLADIATOR

RESIDENT EVIL 4 LIMITED EDITION

FOOTBALL MANAGER 2006

BATTLEFIELD 2

BATTLEFIELD 2 SPECIAL FORCES

FINAL FANTASY 11 ONLINE

50 CENT BULLETPROOF

DBZ TENKAICHI

MAKAI KINGDOM

JAK X

0340 - 64 66 30

vi erbjuder betalning med onttokort. Betala med kort och slipp postförskottsavgift.

VISA

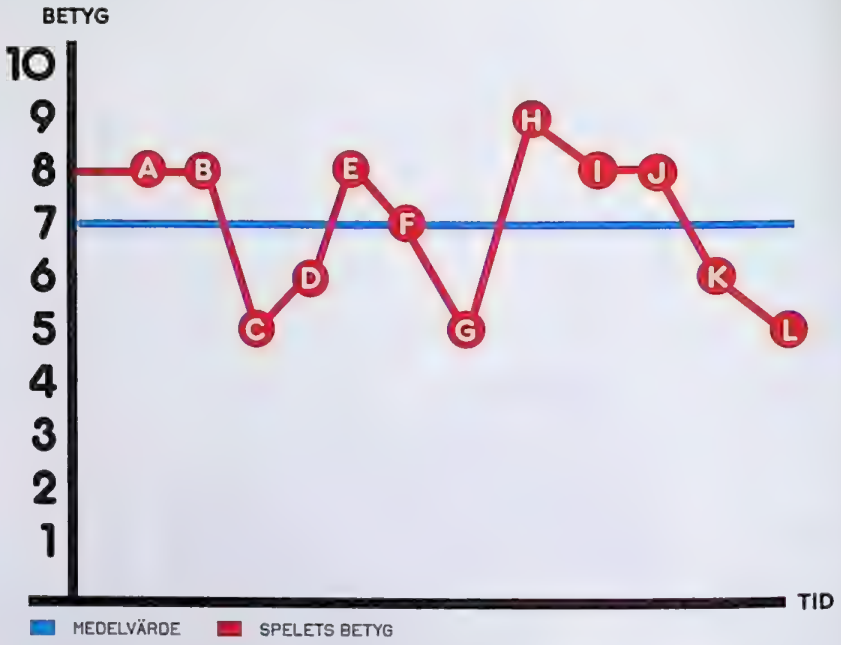
SpelbutikeN.se

Kompletta köpvillkor finns på www.spelbutiken.se

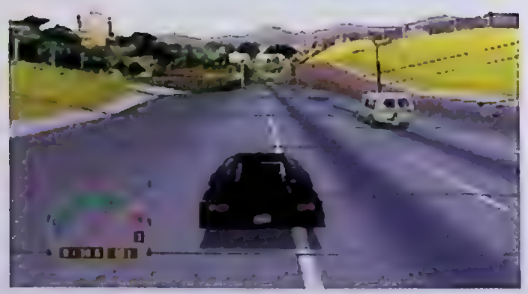
Formkurvan:

Need for Speed

Många vill hata Electronic Arts av principskäl. De är ju rika. Men glöm aldrig att de skapade en av världens roligaste, galnaste och mest krockbemängda bilspelsserier – The Need for Speed. TEXT_TOMMY RYDLING



A THE NEED FOR SPEED (1994) B THE NEED FOR SPEED: SPECIAL EDITION (1996) C NEED FOR SPEED II (1997) D NEED FOR SPEED II: SE (1997) E NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT (1998) F NEED FOR SPEED: HIGH STAKES (1999) G NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE (2000) H NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II (2002) I NEED FOR SPEED: UNDERGROUND (2003) J NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2 (2004) K NEED FOR SPEED: UNDERGROUND RIVALS (2005) L NEED FOR SPEED: MOST WANTED (2005)



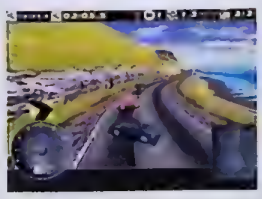
THE NEED FOR SPEED

FORMAT: 3DO
UTGIVNINGSÅR: 1994

Startskottet för serien var ett av Playstations skönaste förstagenerationsspel (visserligen släpptes spelet ett år innan till fiaskomaskinen 3DO, men den var det ju ingen som brydde sig om). Med filmsnuttar på de tillgängliga lyxbilarna och rockmusik ur högtalarna skapades en flärdfull atmosfär – ända tills man frontalkrockade med en skåpbil. Möjligheten att länka ihop två konsoler och kryssa likt radarparet Roger Moore/Tony Curtis (ni har väl förresten inte missat dvd-släppet av deras kanonserie *Snobbar som jobbar?*) i varsin blänkande sportbil mellan de mötande fordonen var en lika upplyftande som uppeggande upplevelse – en klassiker var född.

Särskilt spännande blev det när man ledde loppet men blev jagad av snuten. Tredje gången som polisen lyckades stoppa dig övergick fortkörningsboten till totalt körförbud och automatisk vinst till motståndaren. Sabla polis, alltså.

Välrenommerade biltidningen Road & Track bistod med data över och kommentarer om de glänsande glidaråken som spelet hade att erbjuda.



THE NEED FOR SPEED: SPECIAL EDITION

FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1996

Undrar ni var Electronic Arts har fått rykte om sig att bara släppa smärre uppdateringar av sina serier varje år? Ja, ryktet kommer visserligen från deras *Fifa*- och *NHL*-serier, men de har också släppt titlar som *The Need for Speed: Special Edition* – ett spel som i princip bara är originalet plus nätverksstöd för sex spelare (mot originalets två) och stöd för Windows 95. Till fullpris.

Men visst, hade man inte redan köpt första versionen var ju den här knappast sämre. Bara mer av samma.

NEED FOR SPEED II

FORMAT: PC+PS
UTGIVNINGSÅR: 1997

Snacka om bakslag! Här har man en ny, fräsch och adrenalinfylld racingserie, och så tar man bort de arga men underhållande snutarna, den höga farten, de sköna banorna… vad får man kvar då?

En uppföljare som på så gott som samtliga punkter kändes mindre intressant än sin föregångare. Att våga ta nya grepp är förstås alltid hedervärt, men inte om det görs för sakens skull utan att man har någon fingertoppskänsla.

På grund av att utvecklarna ville pusha grafiken till max var det dessutom svårt att hitta en tillräckligt kraftfull pc för att det skulle bli något annat än en lätt panikframkallande diabildskänsla över det hela. Ville man undvika det fick man köpa ett Voodookort och vänta lite på *Special Edition*-utgåvan – som egentligen väl borde ha släppts som en gratis patch?

NEED FOR SPEED II: SE

FORMAT: PC
UTGIVNINGSÅR: 1997

Ännu en *Special Edition*. Ännu en smärre uppdatering. I det här fallet var det en liknande makeover som många andra spelserier genomgick kring 1996-1997, nämligen ett tillägg i form av stöd för 3D-grafikkort. Voodookorten från 3Dfx hade gjort sitt intåg (numera är företaget omkört, dött och begravet av Nvidia och ATI) och revolutionerade grafiken på så gott som alla pc-spel. Utgåvan fick originalet att framstå som aningen mossigt. Framför allt var det fantastiskt att se hur frameraten plötsligt blev silkesmjuk som grädde. Och när de stora, varma sommarregndropparna träffade den imaginära vindrutan (det vill säga insidan på din monitor) var man i något slags grafiskt himmelrike. Att spelet i grunden fortfarande var långt underlägset sin föregångare kunde man nästan glömma bort för en stund.

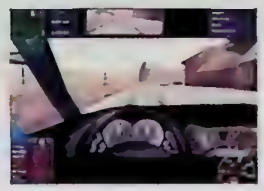
NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT

FORMAT: PC+PS
UTGIVNINGSÅR: 1998

Visst är det kul med utveckling. Men ibland måste man inse vad som gör en serie stor. Som snutjakterna i *Need for Speed*, till exempel, som av någon anledning hade plockats bort i tvåan.

Hur som helst: i trean var de arga poliserna äntligen tillbaka igen – argare och tyngre än någonsin – i ett spel som gick tillbaka till rötterna och som dessutom var ruggigt snyggt (tyckte man då).

Även om polisema hade gjort livet surt för en redan i första spelet så kunde man nu för första gången få det stora nöjet att själv hoppa in i en polisbil, slå på blåljusen och jaga fartsyndare – och vips hade ännu en pojkdröm blivit uppfylld.



NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

FORMAT: PC+PS
UTGIVNINGSÅR: 1999

I *Need for Speed: High Stakes* höjdes insatsen. När du förlorade ett lopp så blev du av med mer än bara din stolthet – vinnaren snodde bilen också!

Det var också första gången i ett *Need for Speed* som bilarna klart och tydligt deformerades. I och för sig såg det rätt krattigt ut, men jag har alltid varit av åsikten att om man kör klantigt (eller blir prejad in i en trädstam av en polisbil) så bör det rimligtvis bli en skråma eller två på ditt vrålåk.

Skadorna var inte bara kosmetiska heller, utan påverkade i allra högsta grad hur ditt fordon betedde sig på vägen. Och efter racen fick du betala dyrt för dina misstag om du ville ha en bil i topptrim till nästa lopp.

High Stakes var på många sätt ett bra inslag i *Need for Speed*-serien, men lite ospännande. *Snobbar som jobbar*-vibbarna från ettan och *Nu blåser vi snuten*-vibbarna från *Hot Pursuit* var inte särskilt närvarande.

NEED FOR SPEED: PORSCHE CHALLENGE

FORMAT: PC+PS
UTGIVNINGSÅR: 2000

Vad får man om man korsar en fransk spelutvecklare med en amerikansk spelidé? Tydligen ett bilspel med uteslutande tyska tråkbilar (alltså Porschar).

Eden Studios hade tidigare stått för två *V-Rally*-spel (varav det andra sjukt nog döptes till *Need for Speed: V-Rally 2* i USA!) och fick nu alltså den stora äran att göra det nya *Need for Speed*.

Det blev en rätt torr simulatoraffär med historiska anslag. Karnären gick från sportbilstillverkarens barndom till nutid via 80 olika bilar, och även om den resan hade sina höjdpunkter så var det svårt att ta *Porsche Challenge* till sig. För oavsett hur schyssta bilar Porsche gör så är det svårt att bli upphetsad över ett helt stall av dem och ingenting annat. Både fart och flärd från tidigare spel saknades.

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT II

FORMAT: PS2
UTGIVNINGSÅR: 2002

Hot Pursuit II är förmodligen världens mest underskattade racingspel (men bara på Playstation 2. Xboxversionen gjordes av ett annat team med annan fokus och blev bara 83 procent så bra som den makalösa Playstation 2-versionen)

Undertiteln visar rätt tydligt vad det handlar om. Här har utvecklarna tänkt till och äntligen fattat att vi inte vill åka runt i i och för sig fina men ack så tråkiga Porschar. Vi vill inte heller ha en torr simulator. Vi vill bara ha fullt ös, gassande sol och blänkande karosser. Och så en svans av cirka sju polisbilar som gör allt för att stoppa din framfart. Med vägspärrar. Och spikmattor. Och helikoptrar. Som släpper bomber på vägen!

Allting med *Hot Pursuit II* är äckligt välproducerat. Fartkänslan är fortfarande oöverträffad i serien och banorna är hisnande långa och bjuder på den ena vackra vykortsbilden efter den andra.

Att höra över polisradion hur lagens långa arm snackar om din framfart är en ständig källa till stolthet, skratt och stress:

"Det åkte just förbi något svart! Jag hann inte se vad det var! Skicka upp helikoptern, lägg ut spikmattorna – och spara en munk åt mig!"

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND

FORMAT: MULTI
UTGIVNINGSÅR: 2003

Det första spelet i serien med undertiteln *Underground* satte en helt ny standard för hur ett bilspel kan se ut. Och hur man kan pimpa sin bil. Vilket onekligen låter som värsta pr-ramsan, men icke desto mindre är det sant.

Med en tydlig och uttalad inspiration från övervräkiga Hollywoodproduktionen *Too Fast Too Furious* (hej, producenten handplockades ju från sagda filmcrew) blev resultatet häpnadsväckande. Kameran skakade, bilarna frustade, neonet blänkte under de högglansiga karosserna och i den regnvåta asfalten återspeglades nattens alla förföriska neonljus på ett sätt som förde tankarna till eposet *Bladerunner*.

Med sitt stora kliv rent presentationsmässigt var det kanske inte så konstigt att andra delar fick stå tillbaka en aning. Banorna var inte många och knappast särskilt varierande och de datorstyrda motståndarna körde som på räls och fuskade mer än lovligt. Om du körde två felfria varv men gjorde ett litet misstag i sista kurvan på tredje och sista varvet så hamnade du också obönhörligen sist. Det var varken rättvist eller särskilt underhållande när det hände, men ibland spelar faktiskt ytan mer roll än vi vill kännas vid. *Underground* var ett sådant tillfälle.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

FORMAT: MULTI
UTGIVNINGSÅR: 2004

Alla anklagelser om stillastående spelserier blev ickelegitima i och med *Underground 2*. Större lappvändning har man väl sällan sett.

I kölvattnet efter *Grand Theft Auto*-spelens framgångsrika omdaning till 3D hade gamers världen över vant sig vid att cruisa omkring i jättelika, levande städer. Och nu visade varje fokusgruppsundersökning enhälligt för Electronic Arts att det var dags att ta steget till en fri stad även i deras *Underground*-värld.

Resultatet blev ett mycket annorlunda spel, där racen skedde spontant ute på motorvägarna mot andra bilmoddare och där man var tvungen att söka upp rätt ställe på kartan för att kunna få den där coola dekalen på vindrutan eller det där rätta neonljuset under karossen.

Det märkliga är att trots att allting förändrades tvärt så behölls den rätta, hårda *Underground*-känslan. Och trots att man nu hade en hel jäkla stad att utforska så var grafiken i varje enskilt tillfälle nästan lika detaljerad och snygg som i den relativt begränsade föregångaren. *Underground 2* var ett sådant där ovanligt tillfälle då de bästa delarna från två spelvärldar fusionerades och skapade en fungerande helhet.

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND RIVALS

FORMAT: PSP
UTGIVNINGSÅR: 2005

Väldigt mycket av den här seriens attraktionskraft ligger i presentationen. Det ska vara tung och arg musik, bombastiska ljudeffekter, haktappande specialeffekter och mycket stilkänsla.

Och även om PSP på många sätt är en fantastisk maskin så är den inte optimal för att förmedla det här helhetspaketet av rå attityd som man vill ha när man kör igång ett *Need for Speed*.

En småtaskig bildhastighet, bångstyrig kontroll och grovhuggen finish skadar upplevelsen för mycket. Däremot lyckades man oerhört bra med att överföra en likasinnad racingserie till PSP i och med *Burnout Legends*, men det är en annan femma – även om de tu serierna nu för tiden blivit rätt svåra att skilja åt ibland.

Men ni som älskar kombon PSP och racingspel kan vara lugna. Det dyker upp fler versioner av *Need for Speed* på formatet i framtiden.

NEED FOR SPEED: MOST WANTED

FORMAT: MULTI
UTGIVNINGSÅR: 2005

På tal om poliser så var det just en sådan, med uniform och spegelbrillor och allt, som levererade senaste spelet i serien till redaktionen.

Eftersom spelet ska släppas på 360 i framtiden vet jag inte om den fula grafiken i Xboxversionen är gjord med flit – liksom för att man ska sukta efter nästa generation istället? Men faktum är att på Xbox ser det här rätt dassigt ut, som *Need for Speed III*, ungefär.

Annars har utvecklarna jobbat rätt hårt med storyn och mellansekvenserna, som är många och långa. Vilket inte nödvändigtvis är ett minus, men här blandas det friskt mellan snygga lösningar och märkligt ful in-gamegrafik med lika blandat resultat.

Och när själva spelet kommer igång är det ett svåröverblickat mischmasch av samtliga tidigare spel i serien: lite racing utanför stan som i ettan, lite snutjag som i *Hot Pursuit*, lite moddning som i *Underground* och lite friluftskänsla som i *Underground 2*.

Det blir splittrat och inte alls så energiskt och fokuserat som det borde vara. Det är seriens hittills svagaste länk. Men räkna inte ut den för det. An finns det många fartgränser kvar att spränga.

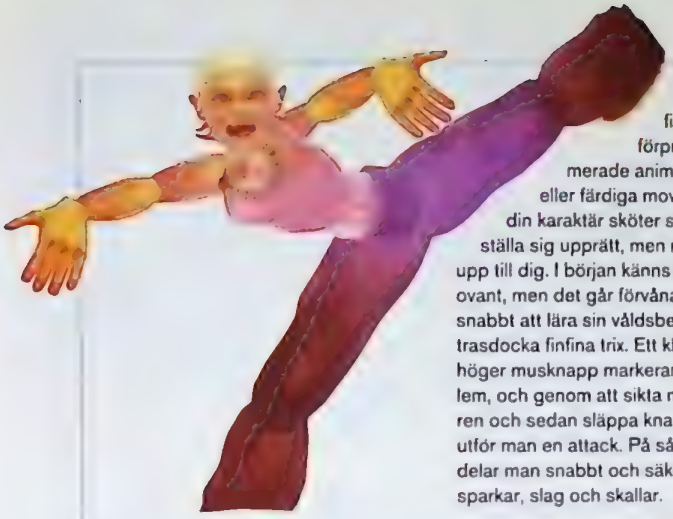
RAG DOLL KUNG FU

Äntligen har det släppts. Rag Doll Kung Fu är ett av de mest hypade independentspelen någonsin, och det är inte svårt att förstå varför. Svängigare spel får man nämligen leta efter.

Berättelsen om *Rag Doll Kung Fu* börjar med att Mark Healey, en anställd på Lionhead Studios, beslutade sig för att tillsammans med några vänner spela in en harmlös kortfilm. Förutom en videokamera hade de tillgång till ett par rökbomber, lite lösskägg och några avlägsnade kroppsdelar i plast – med andra ord allt som behövs för att spela in en skön kung fu-rulle. Inom kort bytte projektet dock skepnad en aning, och det som först var en hobbyfilm förvandlades till att datorspel, en händelseutveckling som Mark beskriver som "naturlig". Spelet kodades på hans fritid och har alltså ingenting med arbetet på Lionhead att göra, även om vissa personer där lär ha hjälpt till på ett hörn (självaste Peter Molyneux sägs ha bidragit med en kodrad eller två). Det filmade materialet användes sedan till grymt ostiga mellansekvenser som för berättelsen framåt och bidrar till spelets minst sagt märkliga atmosfär. Men det är inte de tokroliga filmsnuttarna som har gjort spelet så efterlängtat, utan det oortodoxa kontrollsystemet.

Om man nödvändigtvis ska tvinga in *Rag Doll Kung Fu* i en genre så får det nog bli beat 'em up. Dock spelas det garanterat inte som något slagsmålsspel du tidigare har testat. Istället för att ha direkt kontroll över sin karaktär så styr man honom likt en marionettdocka med hjälp av musen. För att vifta på till exempel en arm måste man klicka tag i den och dirigera dess rörelser manuellt med musen, och om du vill promenera någonstans får du flytta ett ben i taget åt rätt håll tills du kommer dit du vill. Här

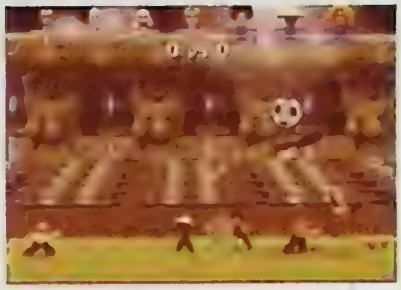
Tack vare det innovativa sättet man styr sin karaktär på kan man i *Rag Doll Kung Fu* faktiskt utveckla en alldeles egen stil och egna skruvade attacker. Börja öva på fempunktsslaget!



finns inga förprogrammerade animationer eller färdiga moves. Allt din karaktär sköter själv är att ställa sig upprätt, men resten är upp till dig. I början känns det galet ovant, men det går förvånansvärt snabbt att lära sin våldsbenägna trasdocka finfina trix. Ett klick på höger musknapp markerar närmsta lem, och genom att sikta med pekaren och sedan släppa knappen utför man en attack. På så sätt delar man snabbt och säkert ut sparkar, slag och skallar.

Blockering sköts på liknande vis: markera händerna och styr så att de hamnar mellan dig och din attackerande opponents.

För att lyckas med de extra snitsiga gymnastikövningarna gäller det att vara mentalt samlad. Spirituell kraft är nyckeln till framgång i *Rag Doll Kung Fu* och genom att göra små rotationer med pekaren samlar du värdefull chikraft och kan skutta extra långt, slå extra hårt och så vidare. Riktigt flummigt blir det först när man käkar de svampar som växer lite varstans på banorna. I "mushroom mode" kan man sväva fritt bland stjärnorna i slowmotion och delta i handgemäng av episka proportioner. *Crouching Tiger, Flying Rag Doll*, liksom.



Det bjuds på många spelsätt i både singleplayer och multiplayer. Faktum är att upp till åtta spelare kan trängas framför en och samma dator och spela, om ni har tillgång till åtta usb-möss och lika många lediga portar förstås. Annars går det bra att spela över nätet också.

Detta är det stilsäkraste spelet jag sett på länge. De sjuka filmsnuttarna och det funkiga soundtracket levererar tillsammans med den läckra grafiken äkta buskis-kung fu av yppersta kvalité. Visst är det fånigt, men jag kan inte låta bli att skratta högljutt och hjärtligt åt den bisarra berättelsen om Fat Bong, Ming Mong och gänget

Det originella upplägget och leken med fysik gör att man länge kan lattja planlöst utan att tröttna. Det är helt enkelt roligt på sandlådenivå.

På Game Developers Conference tidigare i år fick inga mindre än Valve upp ögonen för *Rag Doll Kung Fu*. Mark presenterade spelet inför en hänförd publik och han möttes av stående ovationer. Valves representanter på plats lär ha blivit mäkta övertygade, och som en direkt följd av det kan du för en summa av 14:95 dollar nu ladda ner spelet via deras tjänst Steam.

Let's do some ninja shit!

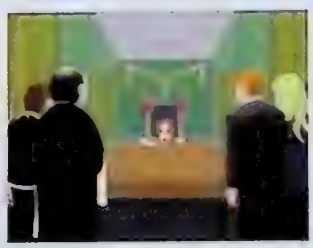
Tommy Preger

http://www.steampowered.com

TYPESTRIKER

Skriv snabbt: "mathematics", "differentiation", "trigonometry". Puh! *Typerstriker* är ett edutainmentspel i shoot 'em up-kostym, och konceptet är detsamma som i det bisarra *Typing of the Dead*, men istället för zombier så ska man i här ta kål på rymdskepp. Varje fiendeskepp är märkt med ett ord och genom att snabbt skriva det med tangenterna skickar man iväg en målsökande missil. Hetsigt och roligt

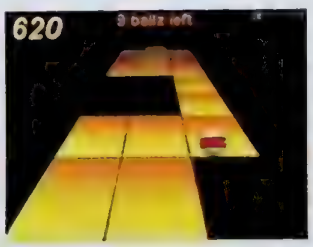
http://www.sheepsheet.com/cgi-bin/baaa.py?section=game_playing&article_id=typestriker



EMILY ENOUGH: IMPRISONED

Ett underbart äventyrsspel som tar tillvara på fördelarna med att vara riktigt jäkla indie. Humorn är svart som synden och samhällssatiren är lika subtil som en bilkrasch. Emily är en liten flicka som blivit inlåst på mentalsjukhus sedan hon knivade ihjäl sina föräldrar. Den förfallna anstalten är ett offer för en ekonomisk kris, och ägarna har osympatiska planer. Hjälp Emily att fly!

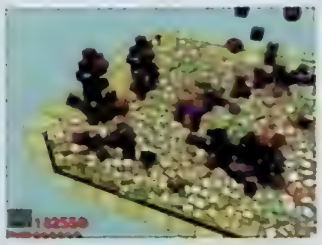
http://www.bigbluecup.com/games.php?action=detail&id=602



OSW BALLZ

En minimalistisk *Trailblazer*-klon som får retrohjärtan att dunka. Jag är – och det här har säkert någon vettigt freudiansk förklaring – väldigt svag för kulor som rullar planlöst i rymden. Här är stämningen på topp. Menyn, musiken och färgerna triangulerar en svunnen era och estetiken flirtar med forna tiders crackintron och loaders (har jag hört). Det finns även en slick uppföljare, men ettan är lackrast.

http://www.kochonet.com/thck/articles.php [illegible]



RUMBLE BOX

Kubistisk beat 'em up-showdown i fina kulörta färger. Karaktärerna består av geometriska former som på ett magiskt sätt är sammanlänkade till mänskliga figurer. Den grafiska stilen är onekligen rätt snygg. Målet i spelet är att ta sig ur en "bur" genom att sänka så många klossfiender att högen med kroppar växer sig tillräckligt stor för att man ska kunna använda den som stege.

http://www.phaskett.com/rumblebox

PERFECT DARK

RARE / 2000 / N64

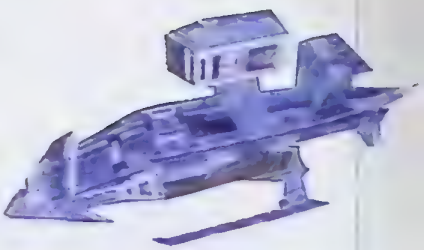
Det var inte Agent 007 som gjorde Goldeneye till det bästa Bondspelet någonsin. Det var Rare. Perfect Dark cementerade det faktumet i gjutkolven på en gyllene Magnum och sköt Nintendo 64-spelarna till himlen.

Joanna Dark var bättre än James Bond på alla sätt och vis. Hon var snyggare, snabbare, smartare och betydligt mer elegant. Dessutom figurerade hon i ett spel som krossade allt motstånd i den banala first person shooter-genren. Faktum är att *Perfect Dark* än idag har mer uppfinningsrikedom än de flesta spel i genren.

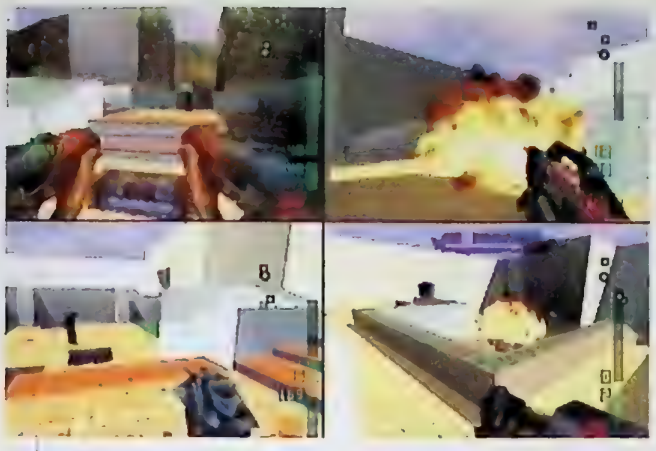
Varje uppdrag hade tre olika svårighetsgrader: agent, special agent och perfect agent. Ju högre svårighetsgraden steg desto fler deluppdrag fick man, samtidigt som motståndet självklart tuffades till. Den futuristiska intrigen gav bakgrund till intensiva eldstrider i högteknologiska skyskrapor, Chicagos gränder och strandhus medan man fotograferade topphemliga experiment och undvek laserstrålar med en robothund i släptåg. Stämningen var på topp när man infiltrerade Area 51 och räddade buddyutomjordingen Elvis från galna vetenskapsmän. Att det sedan slutade med en skittråkig strid på de onda utomjordingarnas hemplanet får man väl helt enkelt svälja – det ska ju vara så (se *Half-Life*).

Kontrollen var förvånansvärt väl anpassad till Nintendo 64-kontrollen. Höll man in A fick man upp en trädmeny där man lätt kunde välja vapen eller pryl. Det var snarare den grovhuggna 3D-grafiken som var i vägen, speciellt på ökenbanan där Air Force One störtat. Här hade inte karta och kompass skadat. Spelets grafik var, trots kantigheten, avancerad för sin tid och många av spellägena krävde Expansion Pak-chippet som man fick med *Donkey Kong 64* för att spelas.

Men det är klart, rör det på sig – skjut. Vapnen i *Perfect Dark* var ena grymma rackare. Varje puffra hade två olika lägen: vissa pumpade granater, vissa skannade området och upptäckte potentiella hot, vissa sköt flera skott på raken. Det tveklöst bästa vapnet var ändå laptopgun som var en slags förklädd bärbar dator. I det sekundära läget monterade man fast puffran på väggen så att alla fiender som gick förbi automatiskt duschades med kulor medan man själv kunde hitta på



Upplo jaren till Goldeneye drog konceptet till [illegible] "Perfekt?" Nära på



Fyra spelare på delad skärm. Multiplayermatcherna i *Perfect Dark* var gårdagens *Halo*.

något skoj någon annanstans. Laptopgun var the shit i multiplayer.

Alternativen man kunde använda sig av i multiplayer var, minst sagt, digra. När jag kollade upp min ranking senast kunde jag inte låta bli att le en smula. Killer: 7. Att uppnå det handikappet – för att låna en golfterm – är inte det lättaste, men å andra sidan gick multiplayerläget varmt nästan dygnet runt hemma hos mig den sommaren *Perfect Dark* släpptes. Inte för att jag hade kompisar hemma jämt, mina compadres hette Kazesim, Cowardsim och Judgesim och var botar med alldeles egna personligheter. Kazesim, till exempel, var helt tokig och sprängde gärna sig själv i luften bara man själv strök med, Judgesim var den evige diplomaten och gav sig bara på den som ledde och Cowardsim var livrädd för allt och alla.

Grymmast var Darksim, en cyborg som hade övermänskliga egenskaper. Det var helt enkelt omöjligt att vinna om man inte teamade upp mot den, eftersom den sprang sanslöst fort och satte headshots på löpande band.

En rolig grej var att man kunde välja kropp och huvud åt alla botar. Alienhuvud på flygvärdinnan var ett hett alternativ eller Shigeru Miyamoto (!) i prålig, rackarröd kostym. Han har aldrig varit coolare.

Men när man väl hade kompisar hemma, då visade sig *Perfect Dark* som allra bäst. Förnedringen man upplevde när någon utan vapen snodde den gyllene Magnumen från en med ett litet slag och Dirty Harry-stilade med den var monumental.

Det var även med en kompis man showade loss i co-op som självklart var alldeles underbart. Men. Det läge som än idag är oöverträffat, som resulterat i panik, elaka gnäggningar och galen glädje är counter-op. En är Joanna Dark som ska försöka klara av banan som vanligt. Den andre är fienden. Mer exakt, en av fienderna som står utplacerade på banan. Möjligheterna är oändliga. Som fiende har du lika låg livskraft som dina fränder men om du dödas tar du helt sonika kontroll över en annan slumpvald fiende på banan. Det enda sättet för dig att misslyckas är om Joanna lyckas döda alla fiender eller om hon klarar av banan.

Ett testamente över Rares och Nintendos guldålder.

Jag upptäckte rätt sent att det är hur lätt som helst att skaffa ett riktigt mördarposse. Allt man behöver göra är att skjuta ett skott i sina medmänniskor varpå de får eld i rumpan och rusar automatiskt mot det ställe Joanna befinner sig på. Även om hon håller sig gömd. Kalaskul.

Perfect Dark är idag ett testamente över den guldålder Rare delade med Nintendo. Därefter stagnerade företagets spelglädje sakta men säkert och ett par år senare såldes det till Microsoft. Och nu är *Perfect Dark Zero* här. Uppföljaren som går tillbaka till rötterna.

Visst låter det bra?

Jonas Högberg

ÖGONBLICK

ZHAIS DUBBELKILL

Jag står ensam och hukar mig i skuggorna av yuan ti-templet. Adrenalinet stiger och jag håller nästan darrande båda knivarna i ett fast grepp. Ljudet av skrapandet mot gruset tyder på att vakterna närmar sig. Svagt kan jag urskilja omliknande gestalter. I den tysta nattluften går det att höra det omisskännliga gnisslet när små hårda, torra fjäll gnids mot varandra. Klippans kyla tränger igenom kläderna. Två vakter vid ingången och jag är ensam. Det är nu jag måste bevisa att jag kan.

Jag måste lyckas ta den första i en svepande rörelse och sedan omedelbart kasta mig över den andra så att ingen av dem ska lyckas slå larm. Jag har kommit så långt – ska allt vara förgäves nu?

Jag sluter ögonen och inombords skriker jag: "Bit ihop, Zhai. Sluta vara ett våp". Jag kastar mig framåt. Den första vakten faller omedelbart. Den andra har ryggen till och märker inte hur hans kamrats kropp segnar ner i skuggorna. Han har inget hört, inget sett. Jag väntar tålmodigt innan jag återigen kastar mig fram. Mitt vapen och mina ögon glimmar i mörkret. De korta sekunderna som aldrig tycktes ta slut är över. Vakterna ligger tysta på marken med sina halsar avskurna. Jag lägger ifrån mig Playstation 2-kontrollen. Ett djupt andetag släpps långsamt ut ur mina lungor. Jag gnuggar handflatorna mot varandra som är svettiga av nervositet och går ut i köket... ***Boel Bermann***

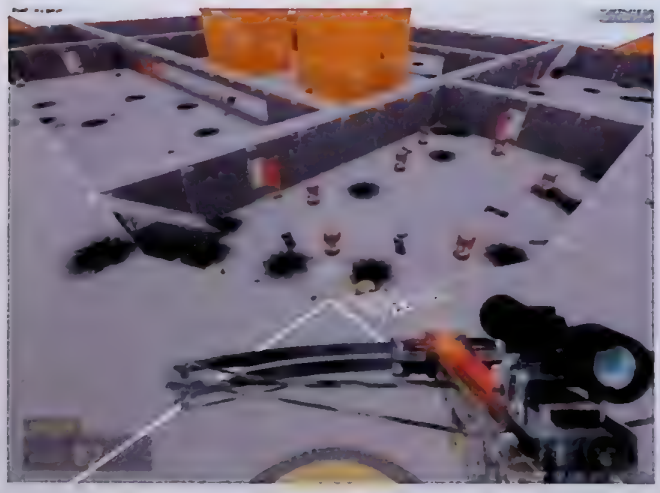
DEMON STONE
FORMAT: PLAYSTATION 2
UTGIVNINGSÅR: 2004

BATTLEHAMMER 40K

BATTLEFIELD 2
40K

Vilken motor kan tänkas göra *Warhammer 40K* mer rättvisa än *Battlefield 2*, med sina 64 spelare samtidigt? *Battlehammer 40K* är en mod som modigt nog försöker införa jättestora axelskydd och löjligt biffiga, fyrkantiga vapen (jo, jag vet att de heter bolters) i spelet. Av webbsidan att döma har de redan fått till den rätta looken på vapen och pansar – det känns helt enkelt som *Warhammer 40K*, vilket är ett figurslagsspel med rymdorcher, märkliga spinkisar (eldar) och space marines i jättepansar som sällan verkar ha någon verkan. Humor och jättestora slag med lika enorma dödssiffror är standard i det fysiska spelet och blir det förhoppningsvis också i den här modden. Dess webbsida är tyvärr helt enligt instruktionsboken och innehåller i dagsläget två vapenrenderingar och lite flummig info. Låt oss be en stilla bön om att det här faktiskt blir av, så att vi som tvingats lida oss igenom halvkasst *WH40K*-spel efter halvkasst *WH40K*-spel äntligen kan få skjuta orks i fred.

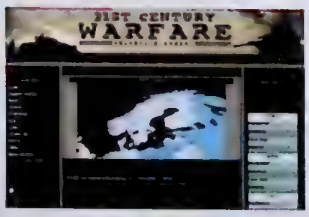
http://www.battlehammer40k.com



GARRY'S MOD 8.4

HALF-LIFE 2
9 MB

Garry's Mod är en gammal favorit. Den låter dig leka fritt med föremål, texturer och fysik i *Half-Life 2*-motorn, vilket är ungefär tio gånger roligare än det låter. Att återskapa en scen från spelet, eller bara bygga ett luftskepp av en jeep och hundra ballonger är inga problem. I och med version 8 kan du också skripta egna små sekvenser, och vissa spelare har utnyttjat detta för att skapa minispel, som till exempel det på bilden där alla spelare är tunnor beväpnade med varsin kofot, och bara kan skiljas från explosiva sådana när de rör sig. Knepigt.



21CW

BATTLEFIELD 2
23 MB

21st Century Warfare är något så ovanligt som en mod som skapats särskilt för en onlineturnering i *Battlefield 2*. Exakt vad själva modden innehåller är lite oklart – förutom att befälsstrukturen ska uppmuntra mer samarbete och ordnat spel – men aningen mer realism, några smidiga tillägg (som en avståndsmätare i stridsvagnar utrustade med sådana och liknande) gör den smått intressant. Men det är förstås möjligheten att delta i turneringen som gör den här modden så stor, med över 10 000 nedladdningar hittills. Kolla in turneringen och följ nedladdningslänken på sidan nedan.

http://www.21stcenturywarfare.com

PERFECT DARK

HALF-LIFE 2

Det är inte alla som tror att *Perfect Dark Zero* kommer att bli bra. Fransmännen bakom *Perfect Dark Mod* anser att de kan göra det bättre själva, så de har tagit på sig uppgiften att tolka Joanna Dark i *Half-Life 2*-motorn istället. Av bilderna på moddens officiella sida att döma har de både kommit en bit på väg och väldigt långt kvar att gå. Men idén är onekligen originell. Kan det vara en stämningsansökan på väg kanske?

http://www.pdark-mod.net

PURSUIT FORCE

Have you got what it takes to be in the Pursuit Force? Will you do anything to stop crime... even if that means using methods you won't find in any police handbook? Engage in intense combat whilst hanging onto moving vehicles, dodge bullets, and defy gravity to jump between cars mid-chase to bring five of the Capital City's worst gangs to justice.

Pursuit Force™ © 2005 Sony Comput...

SEX

DET ÄR VÄL SCHYST – MEN I SPEL?

VÅLD

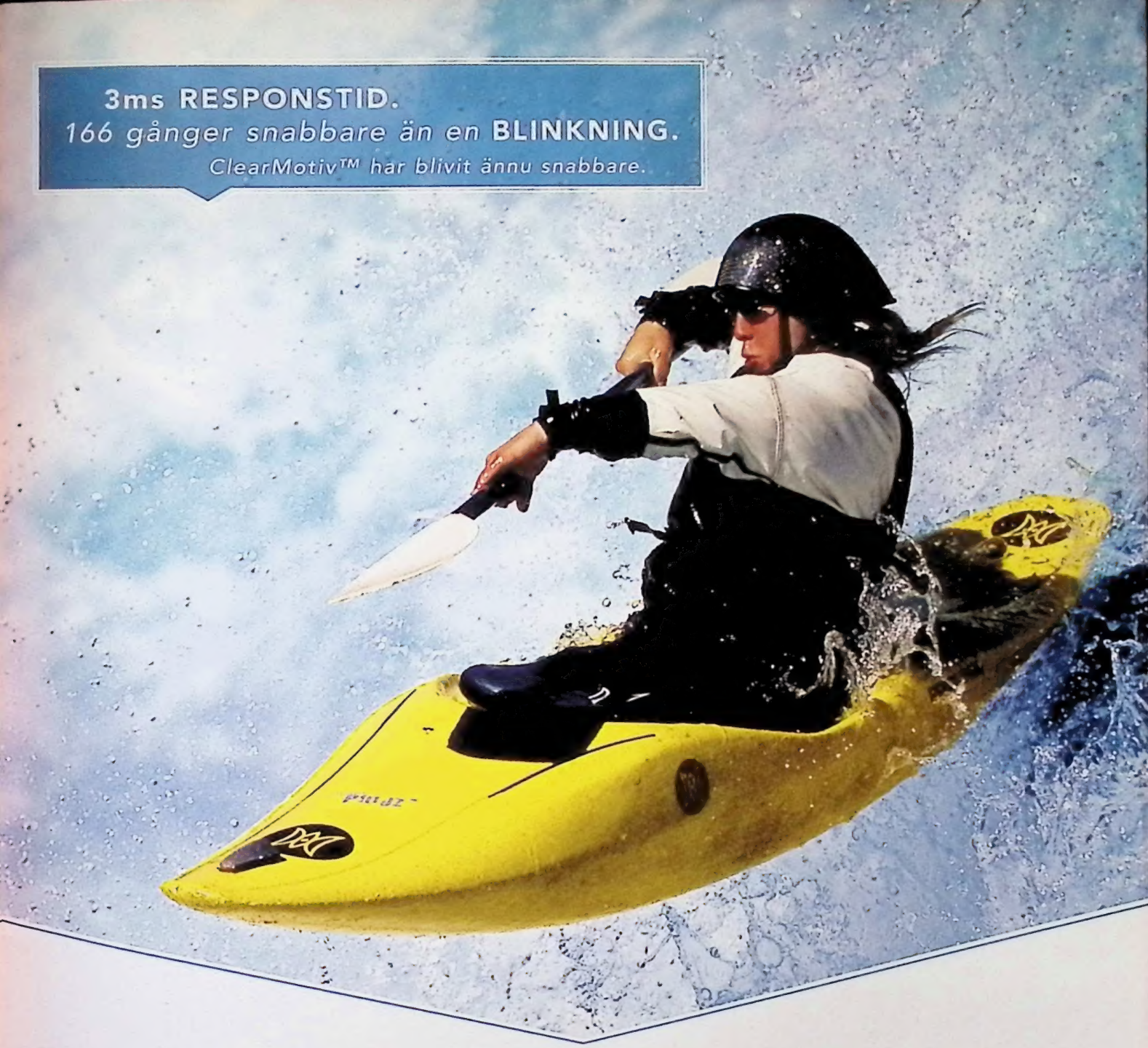
ONKEL SAM – DIN SNÄLLA VAPENBRODER

SAM

FISHER ÄR TILLBAKA – RAKAD OCH ARG

SUPER PLAY #118
UTE 20 DECEMBER

3ms RESPONSTID.
166 gånger snabbare än en **BLINKNING.**
ClearMotiv™ har blivit ännu snabbare.



VX924. ClearMotiv-teknikens flaggskepp.

VX924 & VX724. | VÄRLDENS SNABBASTE LCD SKÄRMAR

Snabba. Skarpa. Suveräna. VX924, 19" LCD och VX724, 17" LCD är de första LCD skärmarna med den rekordsnabba responstiden 3 millisekunder – en revolutionerande nyhet när du ska spela, scrolla text och titta på film. Oskärpa och eftersläpning byts ut mot kristallklara och knivskarpa bilder. ViewSonics ClearMotiv-teknik fortsätter att vara banbrytande inom rörliga bilder, ta reda på hur genom att spana in VX924 och VX724.

www.ViewSonic.se

ViewSonic
the choice of professionals

Tävla och vinn!

XBOX 360

Nu har du chansen att vinna en riktig höjdarjulklapp. Du behöver bara svara på ett par enkla frågor och ett av våra exklusiva priser kan bli ditt!

Vinn en Xbox 360 och fyra heta spel!

1:a pris Xbox 360 ("Premium Pack" inklusive hårddisk och trådlös handkontroll) + Project Gotham Racing 3 + Perfect Dark + Dead or Alive 4 + Kameo

2:a pris Project Gotham Racing 3 + PGR 3 faceplate

3:e – 5:e pris Project Gotham Racing 3

Allt du behöver göra är att svara på följande fråga samt med högst 20 ord berätta vilken stad eller ort du tycker ska finnas med i Project Gotham Racing 4 – och varför.

Vad kallas den nya, runda symbolen för Xbox 360?
1. Ring of Fire
X. Ring of Light
2. Ring of Power

Skicka ditt svar via e-post till: tavling@superplay.se – skriv Xbox360 i ämnesraden
Glöm inte namn och adress. Senast 20/12 2005 måste vi ha ditt svar. Vinnarna meddelas per e-post. Priserna skickas ut så snart de finns tillgängliga på marknaden.

TV-SPELSBÖRSEN

SPELDIREKT

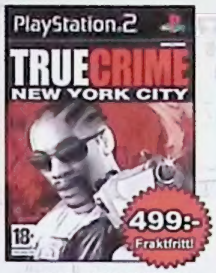
Tel: 054-854762

ALLTID FRAKTFRITT!

www.tvspelsborsen.se
www.speldirekt.com

FRAKTFRITT (ENDAST PF AVGIFT TILLKOMMER FÖR POSTFÖRSKOTTS BESTÄLLNINGAR). SPARA TID OCH PENGAR! HANDLA HOS OSS!

GUN
(PS2, XB, GC, PC, 360)



TRUE CRIME NYC
(PS2, XB, GC 25/11)

BATTALION WARS
(GC 9/12)

MARIO SUPERSTAR
BASEBALL (GC)

MARIO SMASH
FOOTBALL (GC)

POKEMON XD
(GC)

FIRE EMBLEM
(GC)

KING KONG
(MULTIFORMAT)

THE MOVIES
(PC)

COD 2 BIG RED ONE
(PS2, XB, GC)

PRINCE OF PERSIA 3
(PC, PS2, XB, GC 9/12)

SHADOW THE HEDHOG
(PS2, XB, GC 25/11)

PSYCHONAUTS
(PS2, XB, PC 25/11)

AGE OF EMPIRES 3
(PC)

ELDER SCROLLS 4
OBLIVION (X360, PC 2/12)

KAMEO ELEMENTS
OF POWER (360 1/12)

PROJECT GOTHAM
RACING 3 (360 2/12)

PERFECT DARK ZERO
(360 2/12)

NFS MOST WANTED
(MULTI FORMAT)

CALL OF DUTY 2
(PC) (360 2/12)

BATTLEFIELD 2 MODERN
COMBAT (PS2, XB)

PRO EVO 5
(PSP)

GTA - LIBERTY
CITY STORIES
(PSP)

MARIO KART (NDS)

SONIC RUSH (NDS)

WWE SMACKDOWN
VS RAW 2006 (PS2, PSP)

50 CENT BULLETPROOF
(XB, PS2 25/11)

SOUL CALIBUR 3
(PS2)

SIMS 2 (3/11)
(MULTIFORMAT)

MATRIX PATH OF NEO
(PS2, XBOX, PC)

GAMEBOY ADVANCE		Tony Hawk Underground 2	249	Brave Search of the Spirit Dancer	399
Dragonball Z Buus Fury	299	Mario Power Tennis	399	Capcom Fighting Jam	399
Dragonball Z Legacy of Goku 2	249	**PC**		Castlevania	
Dragonball Z Supersonic Warrior	249	Baldurs Gate 2 + Throne of B. Collection	199	Champions Return to Arms	199
Dragonball Z Transformation	399	Chessmaster 10:th Edition	99	Championship Manager 5	99
Duel Masters 2 Kaijudo Showdown	249	Chronicles of Riddick	149	Duel Masters Ltd. Edition	149
Duel Masters Sempai Legends	249	Codename Panzers Phase 2	399	Goblin Commander	399
Final Fantasy 1&2 Dawn of Souls	349	Cossacks II Napoleonic Wars	249	Hello Kitty Rescue	249
Lufia: Ruins of Lore	399	Empire Earth 2	299	King of Fighters Maximum Impact	299
Metal Slug Advance	249	Falcon 4.0 Allied Force	299	Mega Man X Command Mission	299
Shining Soul 2	349	Guild Wars	99	Mega Man X8	99
World Championship Poker	249	Max Payne 2	299	Mercenaries	299
NINTENDO DS		NHL Eastside Hockey Manager 2005	249	Metal Gear Solid 2 Substence	249
Castlevania Dawn of Sorrow	399	Playboy The Mansion	199	Metal Gear Solid 3 Snake Eater	199
Lost in Blue	399	Punisher, The	199	Motocross Mania 3	199
Trauma Center	399	Star Wars Battlefront	149	Phantom Brave	149
Tak: The Great Juju Challenge	399	Star Wars KOTOR	149	Silent Hill 4:The Room	199
Bomberman	429	Star Wars Republic Commando	199	Splinter Cell Chaos Theory	149
World Championship Poker	299	Sudden Strike Anth. (1+2+Forever)	149	Suikoden 4	249
GAMECUBE		SWAT 4	249	Teenage M.N.Turtles 2 Battlenexus	99
Hello Kitty Roller Rescue	249	Texas Hold'em Poker Int.Championship	99	Tenchu Fatal Shadows	99
Ikaruga	299	Victoria Empire Under Sun	99	Timesplitters Future Perfect	
King Arthur	249	**PLAYSTATION 2**		**PSOne**	
Metroid Prime 2 Echoes	349	187 Ride or Die	249	Platinum Final Fantasy 9	249
PlayersChoice Sonic Adventure 2	299	7 Sins	299	Final Fantasy Origins	299
Shark Tale	199	Bards Tale	299	Platinum Final Fantasy 7	299

SONY PSP			
World Series Poker	249	449	
Smart Bomb	299	399	
ATV Offroad Fury	299	449	
Twisted Metal Head on	199	449	
XBOX			
Bards Tale	299	249	
Brothers in Arms Road to Hill 30	249	299	
Capcom Fighting Jam	249	199	
Classics Ninja Gaiden Black	249	249	
Cold Fear	249	199	
Crash Bandicoot Twin Sanity	249	249	
Def Jam Fight for NYC	299	199	
Guilty Gear X2 #Reload	299	249	
Morrowind Game of the Year	249	249	
Playboy the Mansion	399	249	
Predator Concrete Jungle	249	299	
Prince of Perisa Warrior Within	299	249	
Silent Hill 4:The Room	299	249	
Spyro A Heroes Tale	299	299	
Star Wars Battlefront	299	299	
Star Wars KOTOR	299	249	
Street Fighter Anniversary Collection		249	
Thief: Deadly Shadows	299	299	
Tony Hawk Underground 2	299	249	
	349		

Besök vår hemsida för ännu flera lägpris spel. Mer 5000 olika spel. Samtliga priser inkl frakt, ex PF.

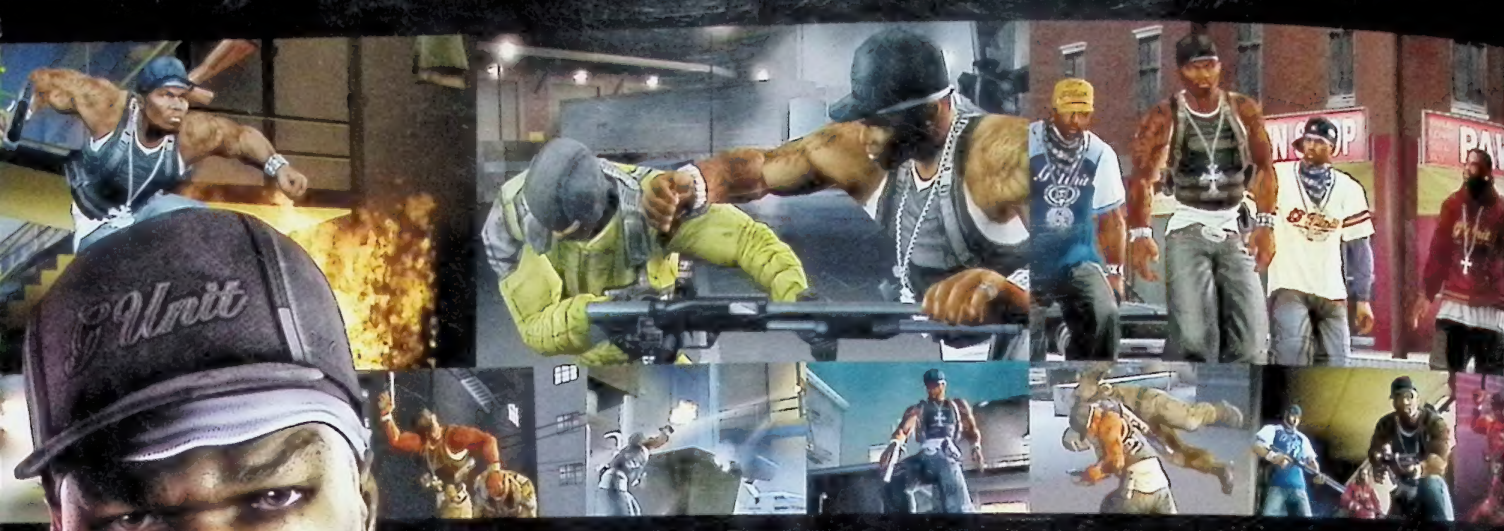
24 TIMMARS LEVERANS VID BESTÄLLNING INNAN 16.00, POSTPAKET 1-2 DAGAR

ALLTID PROPPFULL REA AVDELNING. Kolla in www.speldirekt.com eller www.tvspelsborsen.se. Där hittar du NYA spel fr 49:-

TV-Spelsbörsen/Speldirekt erbjuder ALLTID FRI FRAKT - För postförskott tillkommer avgift på 50:-. Observera att detta endast är ett litet urval av vårt sortiment. Besök vår hemsida www.tvspelsborsen.se för komplett sortiment, senaste nytt, recensioner, kommande spel m.m. Spara tid och pengar.

SAMTLIGA PRISER ÄR INKL MOMS OCH FRAKT, EXKL. PF AVGIFT. VI RESERVERAR OSS FÖR EV. TRYCKFEL, DATUM & PRISÄNDRINGAR SAMT SLUTFÖRSÄLJNING.

ALLT INOM: PC, PLAYSTATION 2, GAMECUBE, XBOX, GAMEBOY ADVANCE, NINTENDO DS, PSP, PLAYSTATION 3 & XBOX 360



50 CENT Bulletproof

THE ULTIMATE 50 CENT EXPERIENCE. HIS MUSIC. HIS VIDEOS. HIS GAME.

TAKE DOWN ENEMIES WITH OVER 25 DRAMATIC COUNTER-KILL MOVES • CLIP UP WITH A MASSIVE STASH OF WEAPONS, FROM HEATERS TO LAUNCHERS • GRAB ENEMIES AS SHIELDS, EXTRACT INFORMATION, AND STEAL THEIR VALUABLES • USE STRATEGIC TACTICS, EVASIVE ROLLS, AND MOBILE COVER TO STAY ALIVE WHILE THE BULLETS FLY • STORY BY TERRY WINTER, EMMY® AWARD WINNING EXECUTIVE PRODUCER OF THE SOPRANOS®

- 4 CDS WORTH OF 50 CENT AND G-UNIT MUSIC INCLUDING NEW EXCLUSIVE TRACKS AND REMIXES FROM 50
- OVER A DOZEN 50 CENT AND G-UNIT MUSIC VIDEOS

COMING NOVEMBER 25 www.50centbulletproof.com www.50cent.com

18+ ™

www.pegi.info

VIVENDI UNIVERSAL SHADY G Unit XBOX PlayStation.2

"50 Cent: Bulletproof" interactive game © 2005 Vivendi Universal Games, Inc. All rights reserved. Vivendi Universal Games and the Vivendi Universal Games logo are trademarks of Vivendi Universal Games, Inc. Developed by Genuine Games, Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are property of their respective owners.